

N°923
10 F

ISSN 0297-4630

PLOP

OUVRE VITE ! INCROYABLE !

À GAGNER
10 VÉLOCROSS
20 BALADEURS
10 ORGUES ÉLECTRONIQUES
10 APPAREILS PHOTO
+ 50 CADEAUX SURPRISE
10 JEUX
100 CADEAUX

**LE 1^{ER} JOURNAL
QUI SENT LE
CHOCOLAT !**

TON GADGET

**LA MONTRE
À 10 BALLES**



LES TRUFFES D'OR 86: 2^{ème} SEMAINE

M 2808 - 923 - 10,00 F

HEBDOMADAIRE 42^e ANNÉE - 2161 - FRANCE : 10 F. ALGÉRIE : 6 DA. BELGIQUE : 68 FB. ESPAGNE : 425 PTAS. CANADA : \$ 1,95. HAÏTI : 12,80 G. MAROC : 9 DH. SUISSE : 3 FS. TAHITI : 230 CFP.
LA REUNION, GUYANE, ANTILLES : 11 FF. AUTRES PAYS ZONE FRANC : 650 CFA. TUNISIE 950 MILLIMES. LUXEMBOURG : 68 FL. CÔTE-D'IVOIRE : 700 CFA. SÉNÉGAL : 550 CFA. CAMEROUN : 650 CFA. GABON : 650 CFA.

**TON
GADGET**

LA MONTRE À DIX BALLES

AVEC PIF, C'EST TOUJOURS L'HEURE DU GAG !



— “Dites-moi, mon ami, pourriez-vous m'indiquer l'heure ?
— Mais certainement, monsieur le Directeur... (Hi! Hi! Rire sous cape).
— Au 4^e TOP, il sera exactement... GAG !”



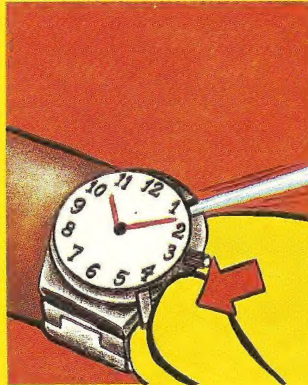
DÉGRAPPE LES BALLES

Tortille les balles dans un sens et dans l'autre en les tirant, pour les détacher.



ENCLENCHE LA BALLE...

Introduis la balle par son emboîtement dans l'orifice, jusqu'au “clic”.



... DÉCLENCHÉ LE RIRE !

Appuie sur la détente placée sous le remontoir.



Après quelques essais, tu deviendras un habile de la balle ! Exerce donc ton adresse sur une cible !



Enfin, à la récré ou dans la cité, déclenche une gigantesque bataille rangée (pour rigoler bien sûr). TOP ! TOP ! TOP ! (Qui a dit “taupe” ?) Toujours l'heure du Gag !

SOMMAIRE • 3/10 PIF : Un star disparaît • 13/16 LES TRUFFES D'OR : 2^e semaine • 20/34 LES MONDES ENGLOUTIS : La cour des miracles (1^{re} partie) • 36 SMITH et WESSON : Faut pas pousser ! • 37/41 “TILT !” : Kalimba • 42 LÉONARD : Lumineux ! • 46/50 TOTOCHÉ : Sa dernière course (3^e partie) • 52 BOULE et BILL : Démasqué.

Pour la France, ce numéro n'est complet qu'avec son cahier de 4 pages, paginé a, b, c, d et broché entre les pages 2 et 3 d'une part, et 50 et 51 d'autre part. Pour la France ce numéro n'est complet qu'avec Téléfip poster, broché au centre de la revue et paginé I à VIII.

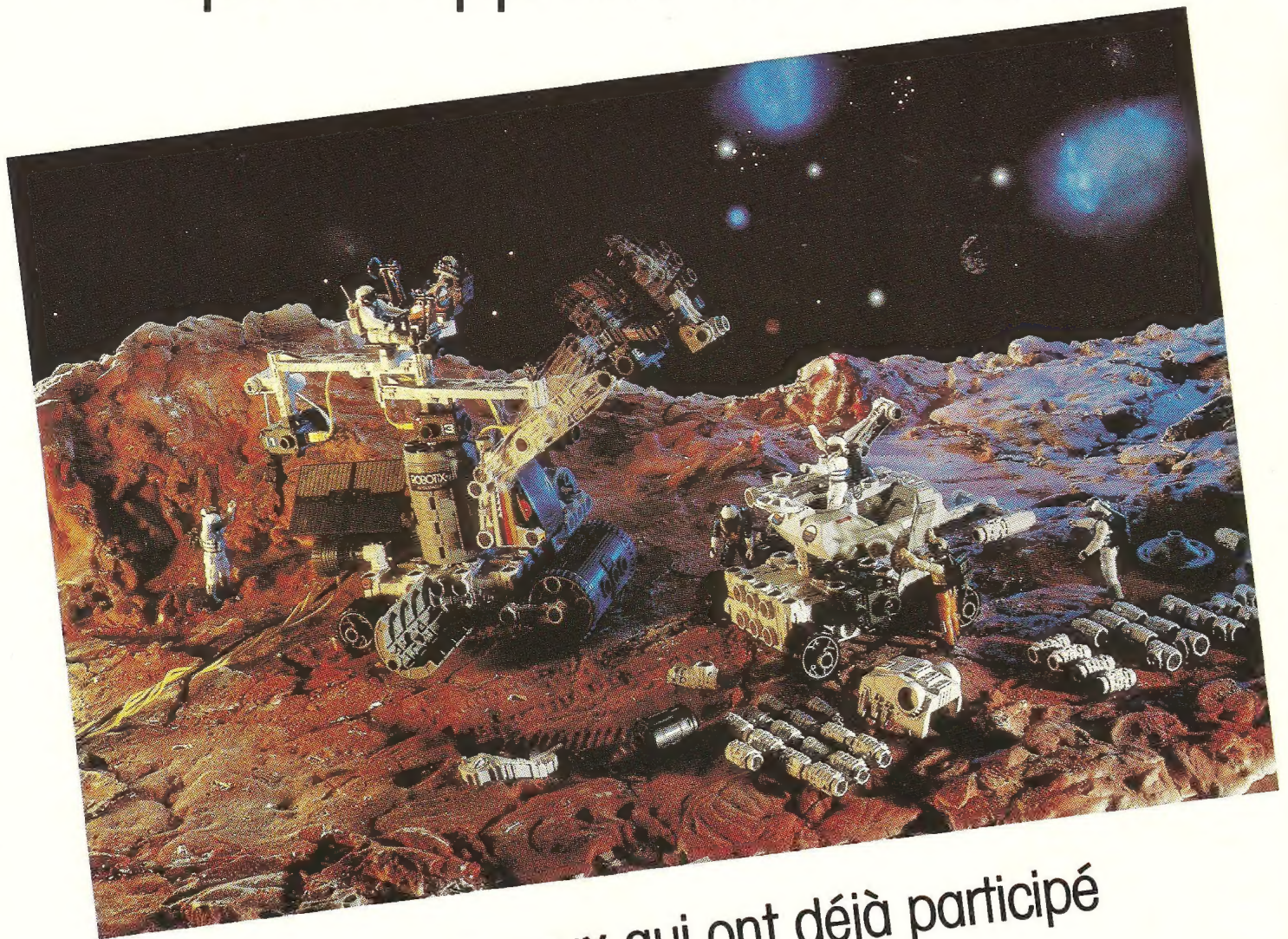
© V.M.S. PUBLICATIONS/PIF GADGET

146, rue du Faubourg Poissonnière, 75010 PARIS. Tél. : 42 81 91 03. **Directeur de la publication** : Jean-Claude Le Meur. **Directeur de la rédaction** : Robert Andreucci. **Rédacteur en chef** : Claude Bardavid. **Secrétaire générale** : Nicole Mariac. **Rédaction** : Claude Bardavid, Francine Dal, Anne-Marie Schropff (responsable B.D.), Gilbert Favre. **Directeur artistique** (couverture) : Sacha Kleinberg. **Secrétaire de rédaction** : Gilbert Favre. **Marketing** : Jean-Pierre Soupa (Directeur). **Commercial** : Marc Monfrey (Ventes N.M.P.P.), Michel Profit (VMS-IM Abonnements - Tél. : (16.1) 46 72 07 57). **Ventes internationales** : Alain Lesaint. **Publicité** : Média-Cosmos, 4, rue Richemane, 75001 PARIS. Tél. : 42 96 16 53. Eliane Dalouche, Jean de Beaumont (Chefs de publicité).

Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

Pif et Robotix

remercient les 851 000 lecteurs terriens
qui ont apprécié leur numéro.



TEQUILA

Et Bravo à tous ceux qui ont déjà participé
au grand jeu Robotix...
Ne vous impatientez pas...
La planète Robotix est submergée de vos réponses.
En attendant, bon amusement avec Robotix,
le jeu de construction qui déchaîne l'imagination !

ROBOTIX

PLONGE VITE!!! ÇA SENT LE CHOCOLAT KALIMBA!

COOL!
LE **KALIMBA**
QUI COULE!!!

FROTTE
ICI, C'EST
MAGIQUE!

SUPER!!
LE GOÛT
CHOCOLAT!!!

OUAH! AH AH!
DÉCOUPE CE BON!
TA MAMAN T'ACHÈTERA
UN BIDON DE **KALIMBA**
ELLE LE TROUVERA
À CÔTÉ DES SIROPS
TEISSEIRE!

BON DE
RÉDUCTION
5,00^F

A valoir sur votre prochain achat
d'un bidon de Kalimba de Teisseire.
Sur présentation de ce bon la remise
correspondante sera effectuée à la caisse.

Offre valable jusqu'au 31 Mars 1987

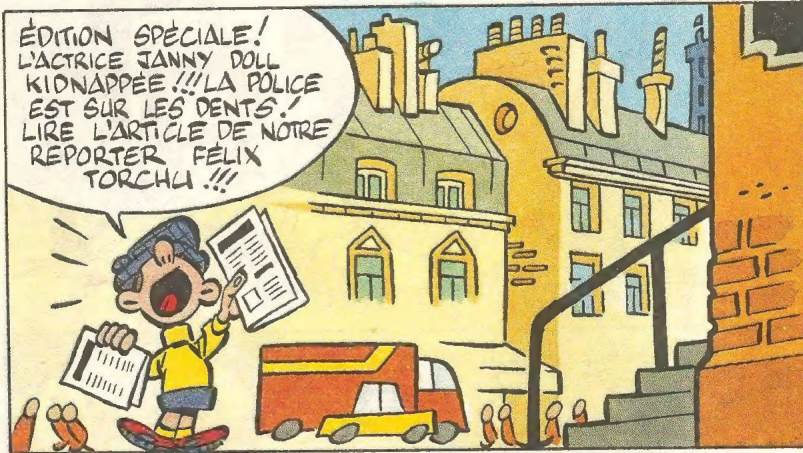
Kalimba :
le nouveau goût chocolat

Teisseire

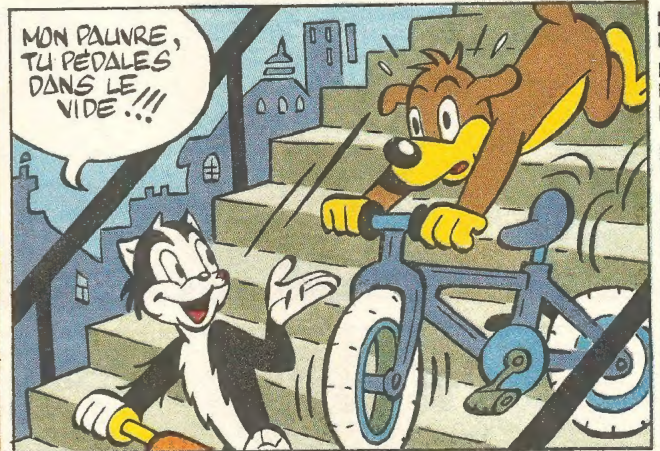




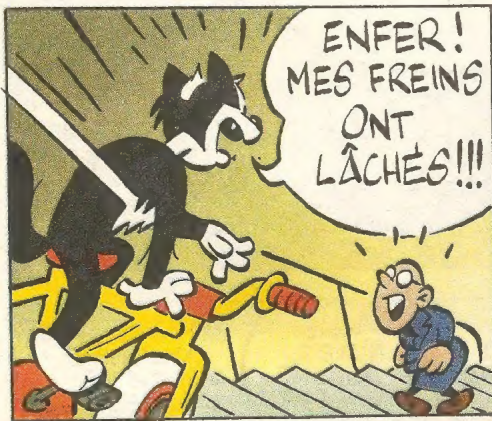
ATTENTION LES AMIS, CETTE AVENTURE N'EST PAS UNE AVENTURE COMME LES AUTRES. DES JEUX SE SONT GLISSÉS À L'INTERIEUR DE CETTE ENQUÊTE POLICIÈRE. À VOUS DE LES RÉSOUDRE...



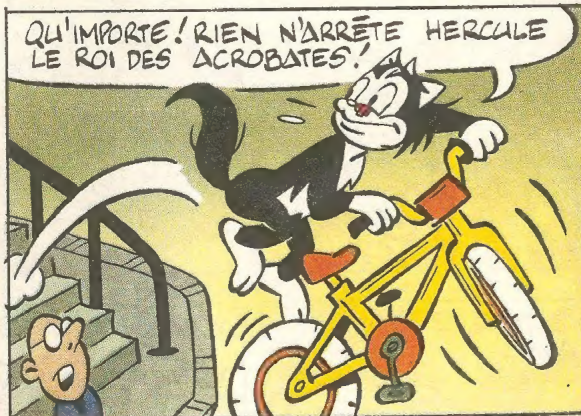
ÉDITION SPÉCIALE! L'ACTRICE JANNY DOLL KIDNAPPÉE !!! LA POLICE EST SUR LES DENTS. LIRE L'ARTICLE DE NOTRE REPORTER FELIX TORCHU !!!



MON PALURE, TU PÉDALES DANS LE VIDE !!!



ENFER! MES FREINS ONT LÂCHÉS!!!



QU'IMPORTE! RIEN N'ARRÊTE HERCULE LE ROI DES ACROBATES!



MISÈRE !!! CETTE FOIS JE SUIS PERDU !!!



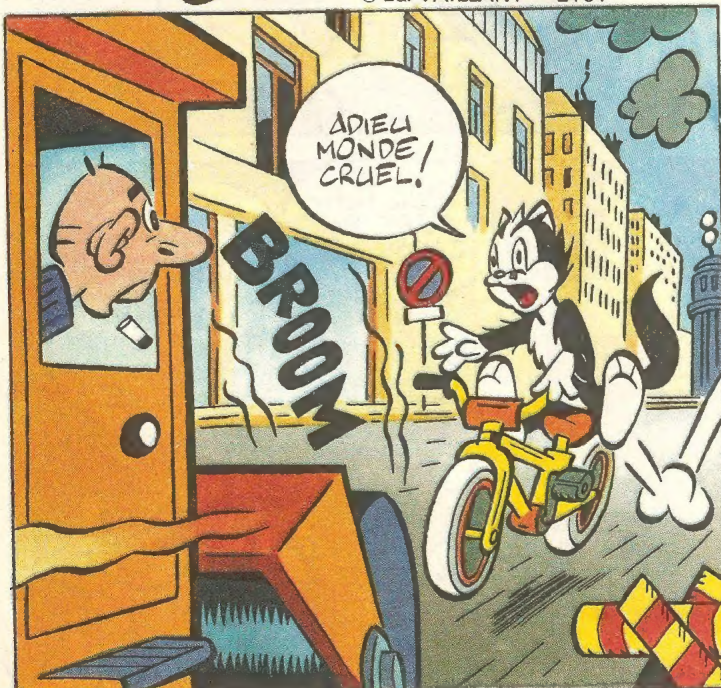
COUCOU LES COPAINS! CES 2 IMAGES SONT DIFFÉRENTES, ET POURTANT, ELLES ONT 5 POINTS COMMUNS...



HÉ! HÉ! PAS FACILE!



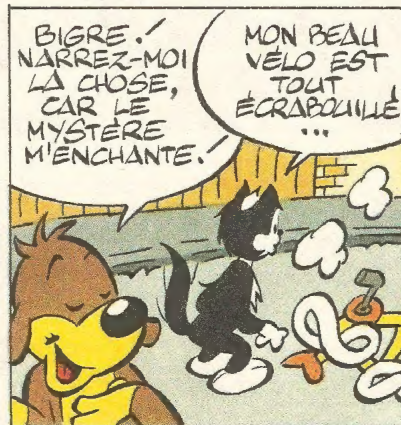
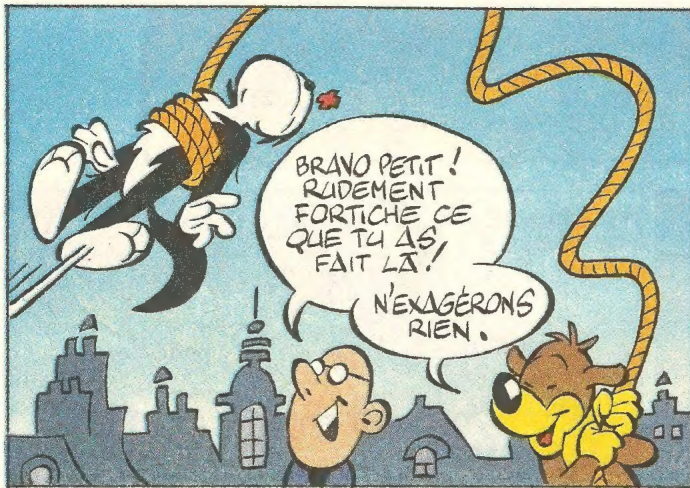
© Ed. VAILLANT 2161



ADIEU MONDE! CRUEL!

BROOM





16	15	21	18

5	14

19	1	22	15	9	18

16	12

21	19

1	12	12	5	26

4	1	14	19

12	5

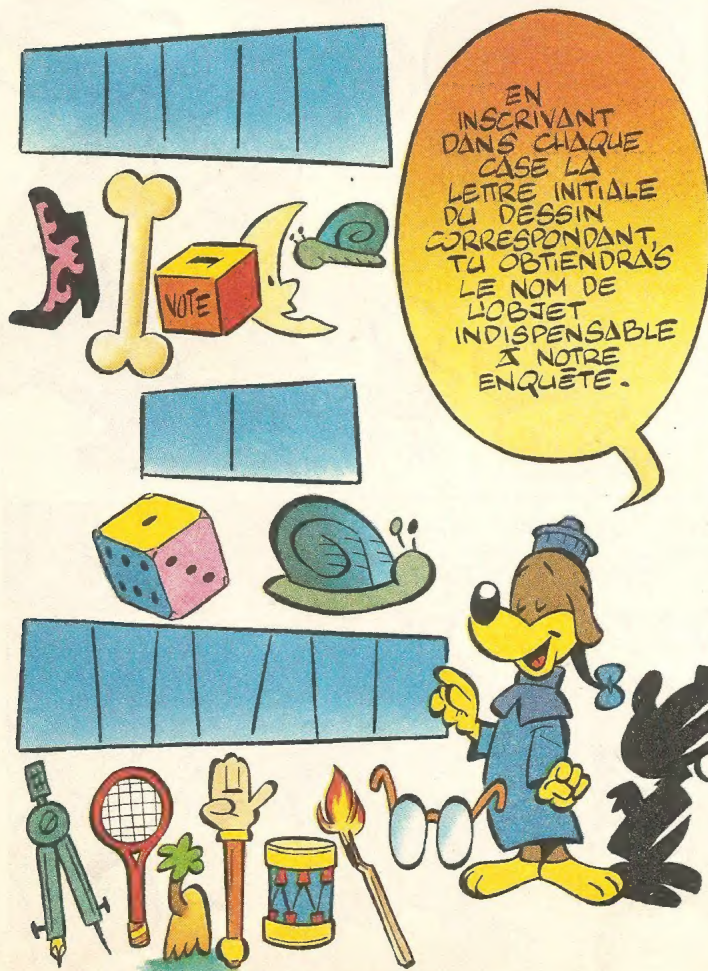
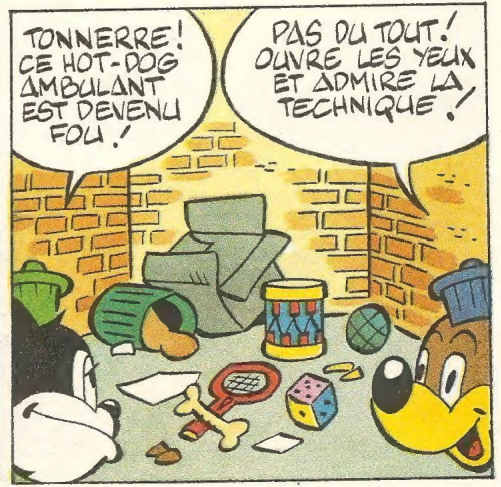
17	21	1	18	20	9	5

3	8	9	14	15	9	19



1=A 2=B 3=C, ETC.

4 KALIMBA, LE 1^{er} CHOCOLAT QUI COULE, C'EST COOL.



2161

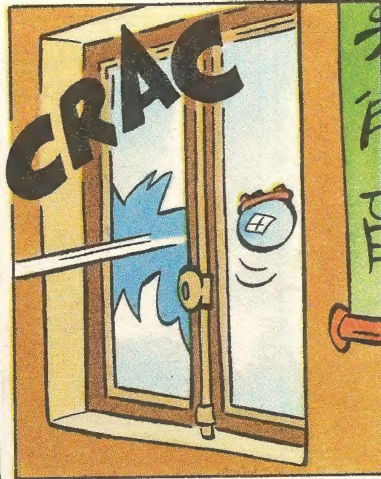


AU RAYON DES SIROPS KALIMBA DE TEISSEIRE TU TE SERS

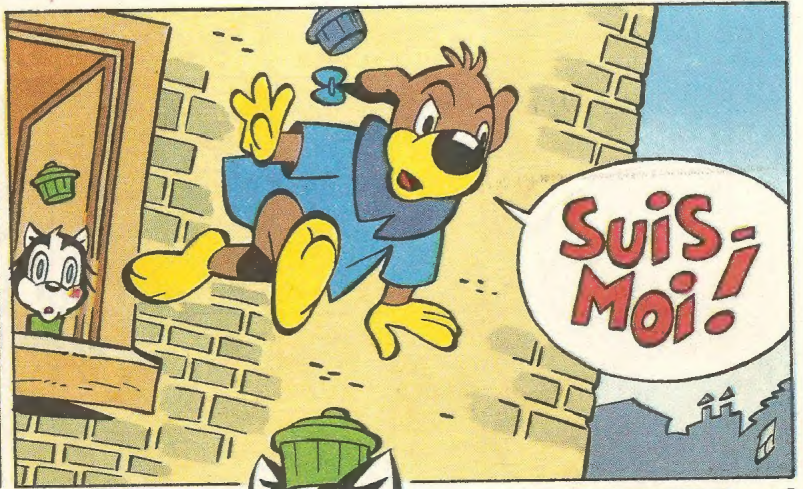


2161





2161

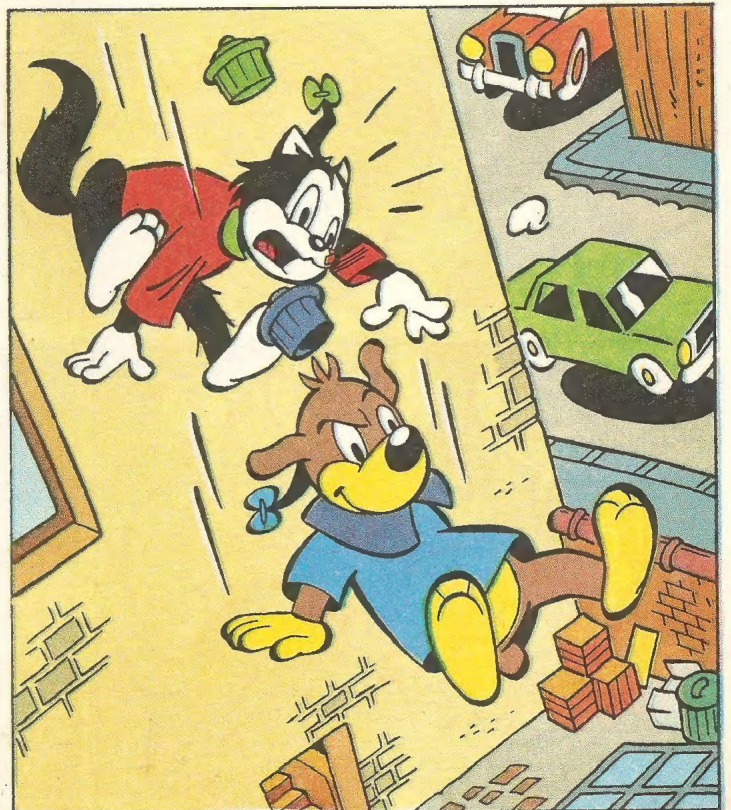


CINQ DIFFERENCES SE SONT GLISSÉES ENTRE CES DEUX DESSINS...

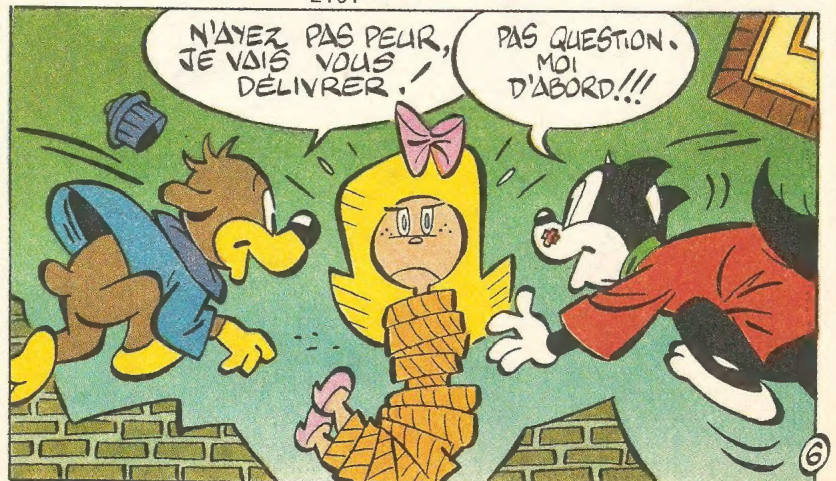
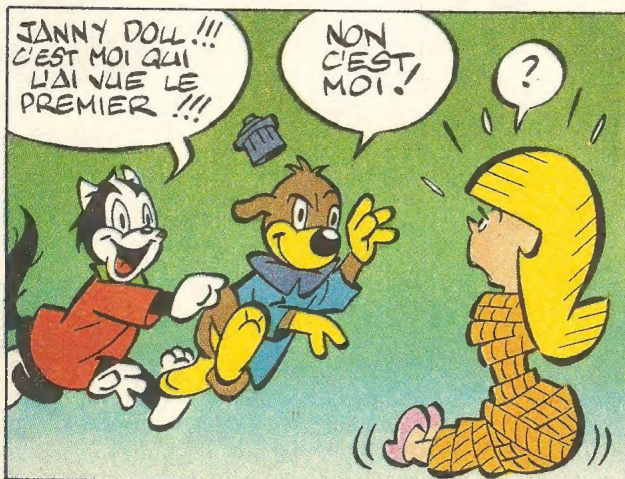
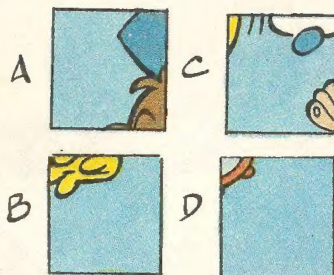
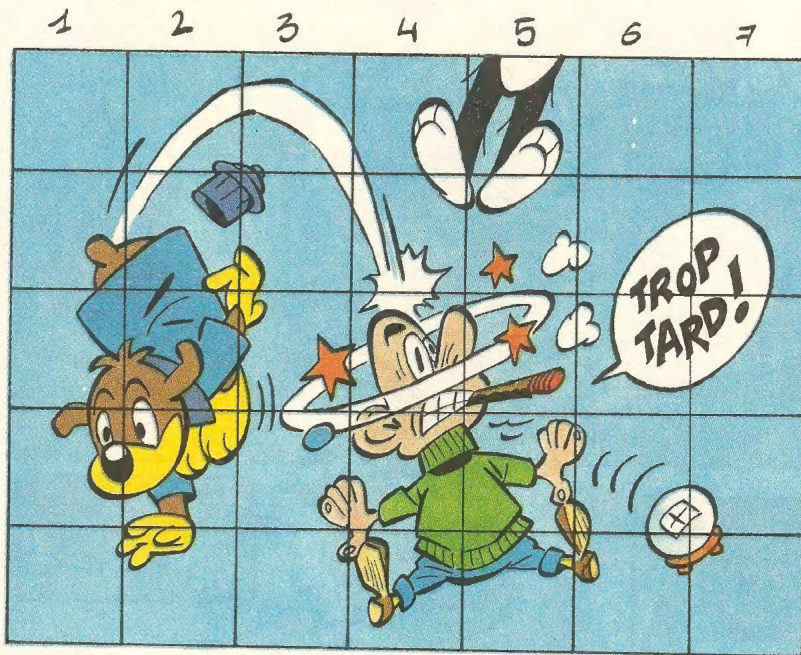
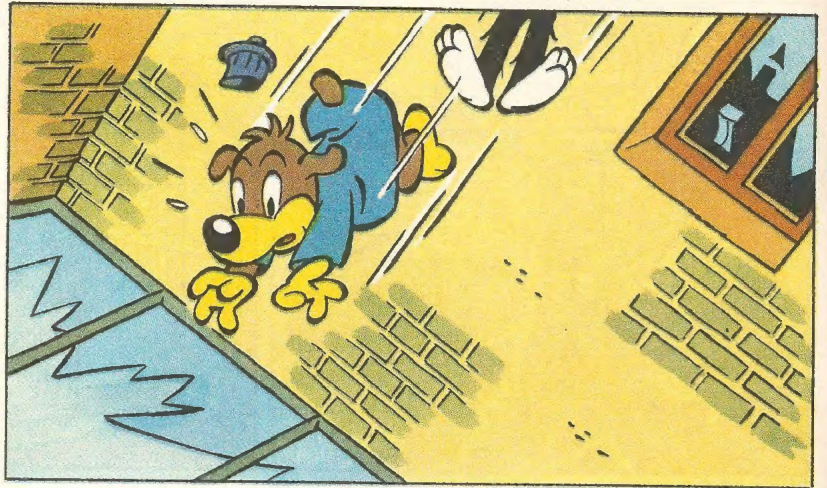
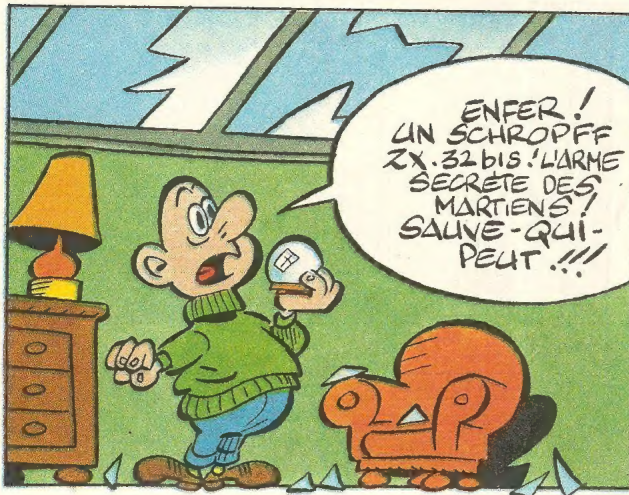


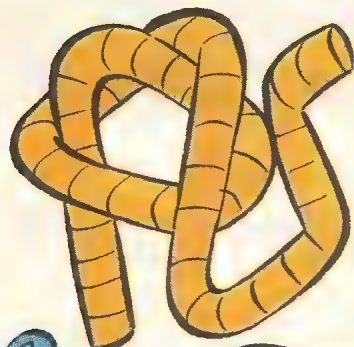
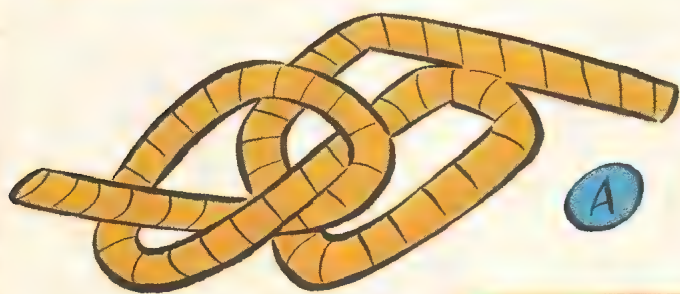
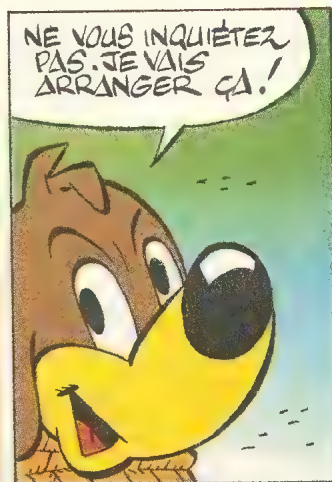
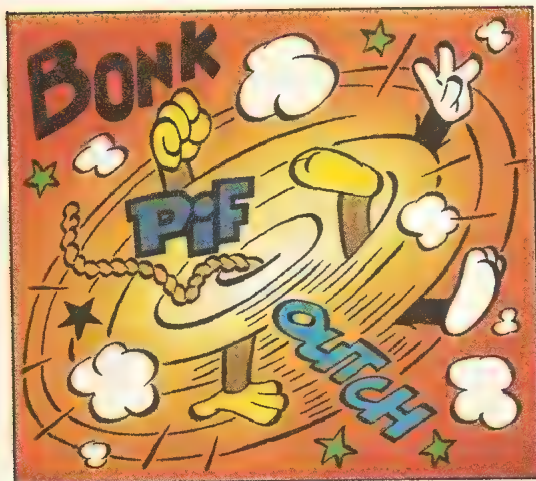
TOI DE LES RETROUVER!

⑥

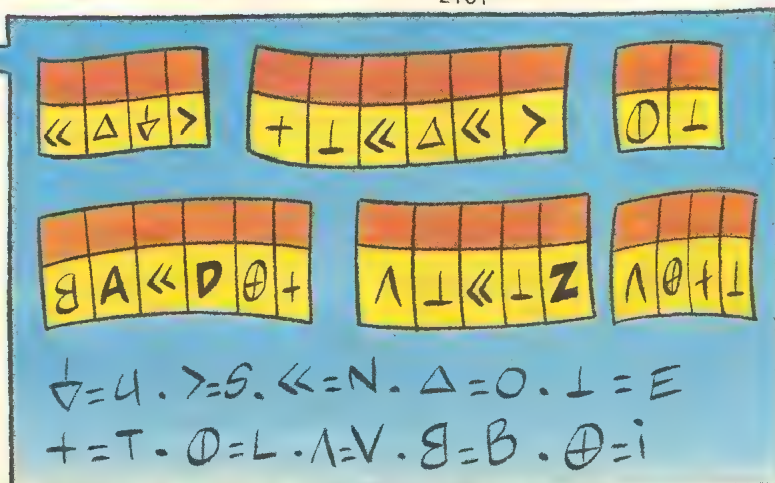
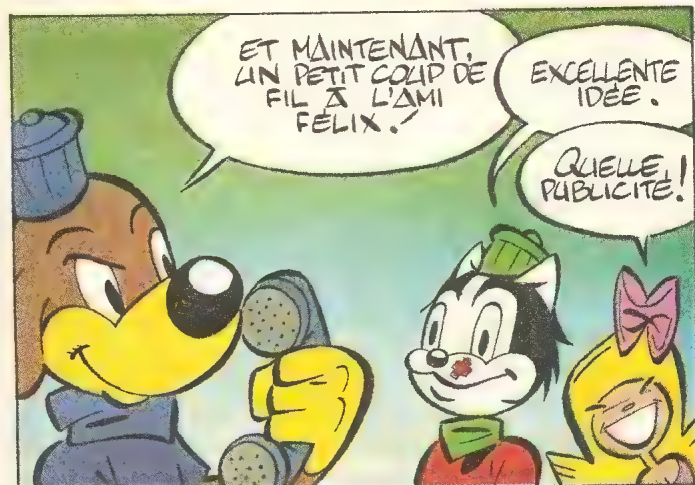
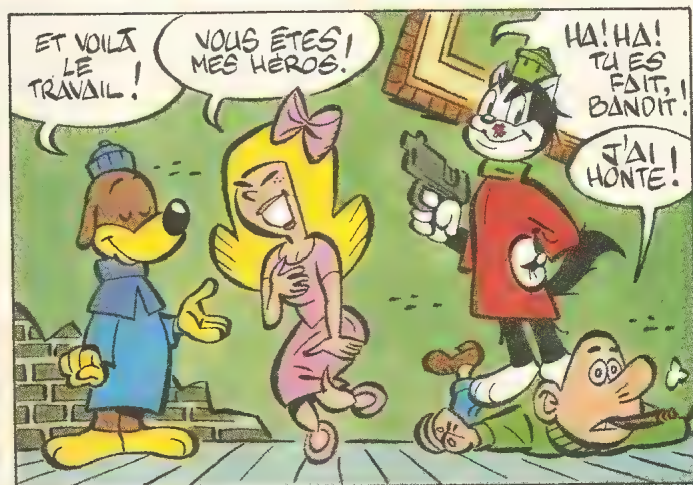


KALIMBA, ET DU LAIT CHAUD, C'EST RIGOLO.





FACILE!
UNE SEULE DE
CES TROIS CORDES
NE FORME PAS
DE NOEUD.
TROUVEZ LAQUELLE,
ET NOUS
SERONS
LIBRES!



KALIMBA DE TEISSEIRE DANS LES DESSERTS, C'EST SUPER.

ET LE LENDEMAIN...



2161



CIRQUE

**PINDER
JEAN-RICHARD**

★★★★ NOUVELLE DIRECTION ★★★★★

CRÉTEIL, les 2 et 3 décembre 1986.
PARIS, pelouse de Reuilly
(M° Pte Dorée - M° Pte de Vincennes)
du 6 au 14 décembre.

**BON DE RÉDUCTION DE
10 FRANCS par place
SAUF SUR LES POPULAIRES ET LES LOGES**

TOUTE LA JOURNÉE VISITE DU ZOO

SOLUTIONS DES JEUX

Page 1. Les 5 points communs sont : La poignée de la porte du rouleau-compresseur et le pif de Pif - La cigarette du chauffeur et la cheminée d'une maison - Le sommet d'un immeuble et les lunettes de Félix Torchu - Un nuage et le feuillage d'un des trois arbres - Le repose-pied sous la porte du rouleau-compresseur et l'immeuble au-dessus de la tête de Félix Torchu.

Page 2. Le message est : « POUR EN SAVOIR PLUS, ALLEZ DANS LE QUARTIER CHINOIS ».

Page 3. Avec les initiales des mots : Botte, Os, Urne, Lune et Escargot, Dé et Escargot, Compas, Raquette, Ile, Sceptre,

Tambour, Allumette et Lunettes, tu as trouvé : **BOULE DE CRISTAL.**

Page 4. Le Chinois dit : « JE VAIS CHERCHER MON VÉNÉRABLE MAÎTRE ! »

Page 5. Sur le dessin de droite : Hercule a une natte - Sa langue apparaît - Il y a un reflet sur le pare-brise de l'une des voitures - Dans la cour, un pavé a disparu - Et il manque un montant à la fenêtre.

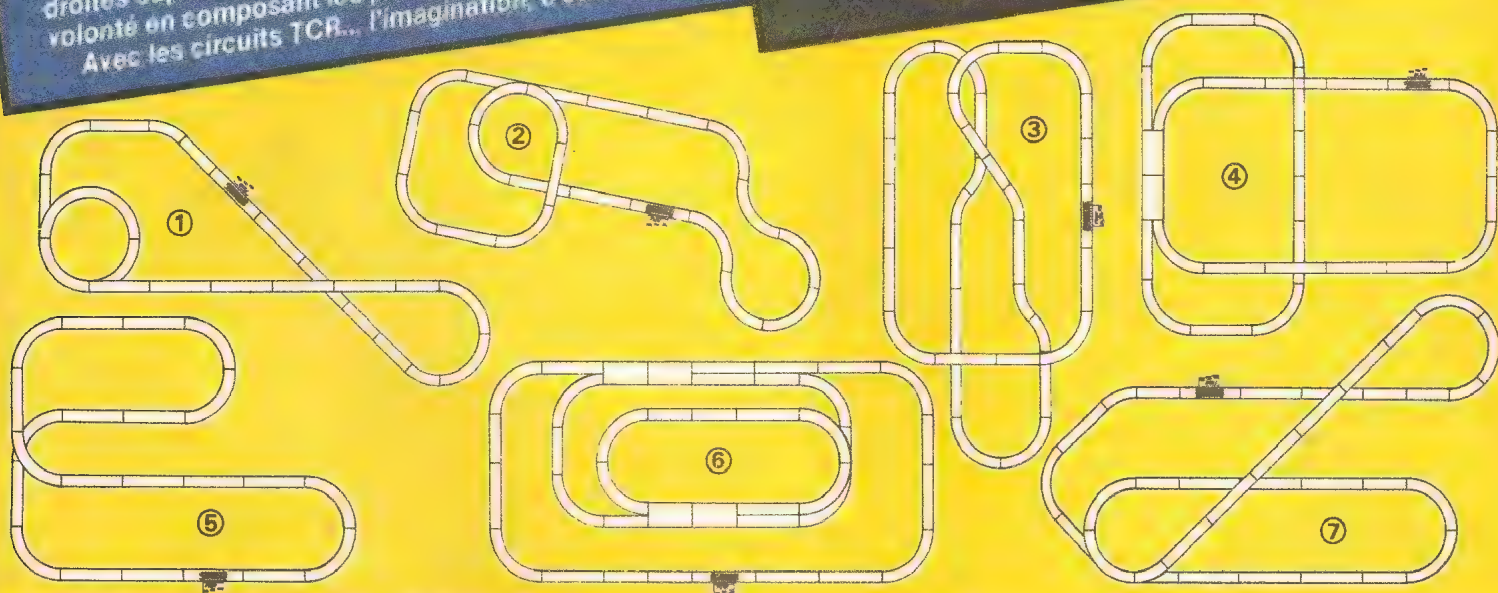
Page 6. A : 1 - 10, B : 2 - 12, C : 3 - 11, D : 7 - 12.

Page 7. La corde B ne forme pas de nœud. Et le message est : « NOUS TENONS LE BANDIT ! VENEZ VITE ! »

TCR

LES CIRCUITS

TCR!... Toute une panoplie de rails de toutes tailles, de courbes, de supports de piste, de rails demies-bosses!... Vous désirez changer votre tracé, inventer de nouveaux circuits avec plein de virages fous et de droites superbes? Avec TCR vous créez vos circuits à volonté en composant les parcours les plus déments. Avec les circuits TCR... l'imagination, c'est vous!



1/ 9 rails droits 38 cm • 4 rails droits 25 cm • 8 courbes 90° • 2 courbes 45°.

2/ 9 rails droits 38 cm • 12 courbes 90°.

3/ 10 rails droits 38 cm • 8 rails droits 25 cm • 8 courbes 90° • 6 courbes 45°.

4/ 13 rails droits 38 cm • 4 rails droits 25 cm • 2 rails 4 voies • 8 courbes 90°.

5/ 13 rails droits 38 cm • 8 courbes 90°.

6/ 13 rails droits 38 cm • 10 rails droits 25 cm • 12 courbes 90° • 4 rails 4 voies.

7/ 15 rails droits 38 cm • 8 rails droits 25 cm • 7 courbes 90° • 4 courbes 45°.

TCR 3 NIVEAUX

3 niveaux de pistes! Sur ce circuit géant, 1 Datsun et 1 BMW se poursuivent en passant du 1^{er} au 2^e niveau, sautent en contrebas puis remontent jusqu'au 3^e. Quelle acrobatie!

8,60 m de circuit.

Circuit monté :

2,10 m x 0,70 m.

Réf. 69-807.



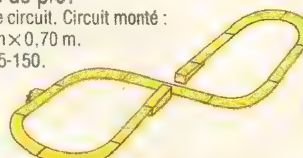
TCR RENAULT-TURBO

2 R5 TURBO s'affrontent sur la piste! Deux turbos lancés à fond sur un circuit en huit : foncez, doublez, sautez! Rien ne manque sur ce circuit! Un vrai rallye de pro!

4 m de circuit. Circuit monté :

1,70 m x 0,70 m.

Réf. 75-150.



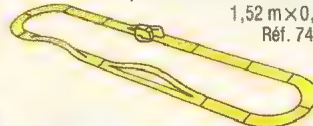
TCR LE DUEL

Une Lamborghini lutte contre un Super Camion géant sur un circuit avec deux bosses en demies-pistes! A la sortie du virage serré, il faut passer le premier dans le tunnel, sinon on doit tenter le saut! Un combat fabuleux!

5,40 m de circuit. Circuit monté :

1,52 m x 0,70 m.

Réf. 74-007.



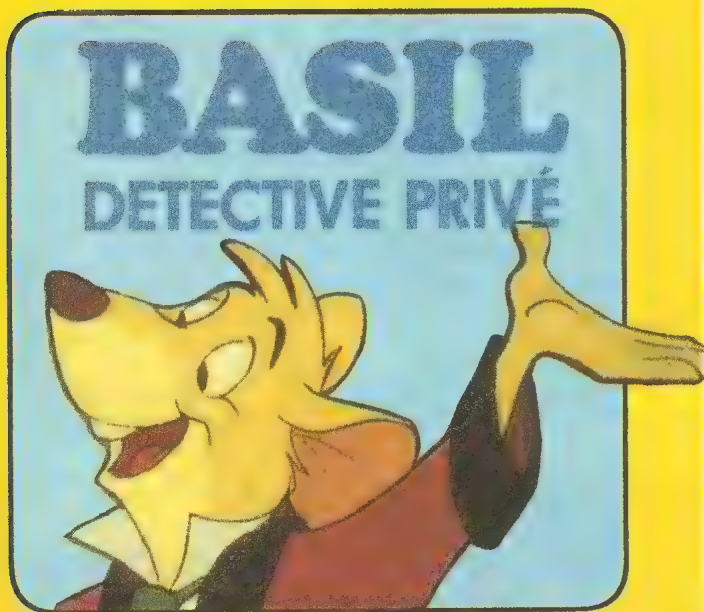
*Lundi prochain
8 décembre*

TU TROUVERAS
DANS
Télé Star
10

AUTO-COLLANTS
de la nouvelle collection



PANINI



**Le grand dessin animé
de
WALT DISNEY**

© WALT DISNEY PRODUCTIONS

**4 ALBUMS
DE LA COLLECTION
PIF ET SES AMIS**



**Drôle
D'INATOR
LA CLEF D'OR**

**Désopilant
RIGOLUS ET TRISTUS
LA PLANETE
DU FOU RIRE**

**Terrible
CAPITAINE APACHE
SANG POUR
SANG**

**Émouvant
RAHAN
LE GRAND
AMOUR
DE RAHAN**



Déjà parus dans la même collection : **PIF** : L'armoire diabolique. **HERCULE** : L'île aux 100 000 gags. **RAHAN** : Le Maître des fauves. **PIFOU** : Glop, glop, gloper. **DOCTEUR JUSTICE** : Destination Borne.

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

2ème SEMAINE

GRAND PRIX DU DESSIN ANIMÉ
DE TÉLÉVISION

LES TRUFFES D'OR



LE JURY C'EST TOI !

EN COMPÉTITION CETTE SEMAINE

• JEM
• LES
COSMOCATS
• L'OISEAU
BLEU

La semaine dernière, entraient en compétition : **Mask**, **Quick et Flupke**, et **Signé Cat's Eyes**. Cette semaine, trois nouveaux dessins animés sur la ligne du départ, et toujours la même règle du jeu. Tu conserves soigneusement tes **Pif**, tu

ne manques surtout pas le numéro de la semaine prochaine, ni celui d'après, avec son bulletin de vote (n°925). A partir de là, tu auras tous les éléments en main pour voter et élire tes dessins animés préférés, et gagner peut-être un superbe cadeau !

LES COSMOCATS

Photos INTERPRESS



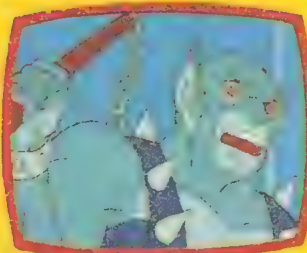
UN POUR TOUS, TOUS POUR UN !

Les Cosmocats, c'est une équipe de cinq personnages à l'intelligence exceptionnelle et à la force incroyable ! Ils possèdent, bien sûr, des super pouvoirs...

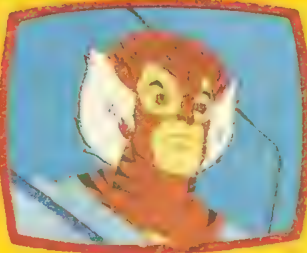
Starlin, 18 ans, le plus jeune, est le chef des Cosmocats. Très courageux, mais inexpérimenté, il apprendra à se battre grâce aux autres Cosmocats : Tigro, le maître du camouflage, Pantero, le combattant de la nuit, Félibelle, créature rapide comme l'éclair, et le dernier des Cosmocats, espiègle comme pas un !

A la suite d'un désastre sur leur planète, les Cosmocats sont contraints de voyager à travers la galaxie, afin de trouver une nouvelle planète. Ils découvrent une petite planète bleue, la Terre. Ils vont enfin pouvoir vivre en paix... Mais c'est sans compter avec leurs ennemis intimes, les mutants : les hommes-singes, les hommes-chacals, et les reptiles...

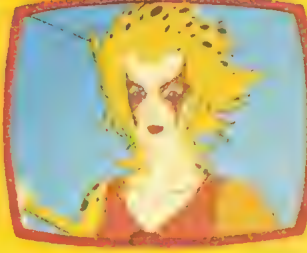
Ennemis depuis des siècles, les mutants ont combattu les Cosmocats pour conquérir «l'Oeil de Thunders», source des super pouvoirs des Cosmocats. Inutile de préciser que de nouvelles aventures et d'âpres batailles opposeront nos héros aux sinistres mutants.



*Pantero,
le guerrier de la nuit...*



*Tigro,
le maître
du camouflage...*



*Félibelle,
rapide
comme l'éclair !*

JEM

Productions SYLVIA Productions

2



UNE SACRÉE ROKEUSE

Elle s'appelle Jerrica Benton et vit dans une vieille maison avec sa sœur Kimber et ses amies Aja et Shana. A la mort de son père, elle hérite d'une mai-

son de disques : la **Starlight Music**, dirigée par le redoutable Eric Raymond, personnage cupide et avide de gloire. Il lance un groupe de rock féminin : les extravagantes **Misfits**, formé de Pizzazz, Roxy

et Stormer. Jerrica, grâce à la magie de ses boucles d'oreilles (un super ordinateur holographique lui sert de bonne fée), se transforme en Jem, chanteuse de rock époustouflante à la longue chevelure rose.



Les Misfits, groupe formé de Pizzazz, Roxy et Stormer.



Jem et Eric Raymond



Jem dans de beaux bras...

Avec ses amies, elle forme le groupe des **Holograms**, et se lance dans le monde trépidant des concerts rock. L'aventure commence : poursuites, sabotages, concerts délicieux.

L'OISEAU BLEU

Animation Programmée Kariyosec 1-2



FR3



L'OISEAU D'ESPOIR

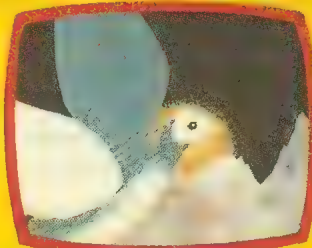
C'est Noël, la fête bat son plein au village... Tout le monde s'amuse, sauf deux enfants, Mytyl et Tytyl. Leur mère, gravement malade, se trouve à l'hôpital, Ils s'apprê-

tent à passer une soirée sans joie, quand, soudain, survient la fée Bérylune. Elle les reconforte et leur fait passer un excellent moment; mais, surtout, elle leur dévoile l'existence de l'Oiseau Bleu, un oiseau d'es-

poir et de bonheur, détenant des pouvoirs merveilleux.

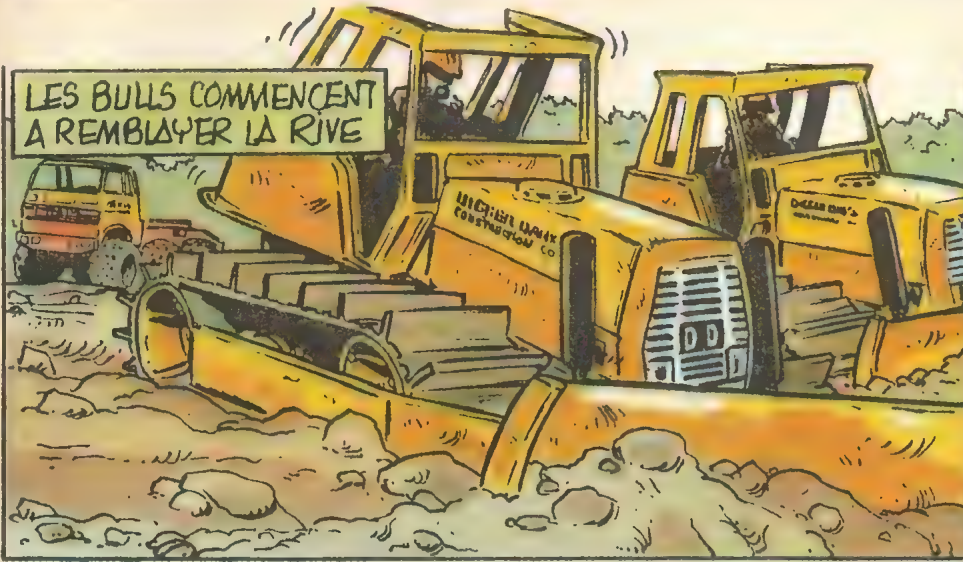
Mais où se cache-t-il ? Où le rencontrer ? Pourra-t-il guérir leur maman ?...

Mytyl et Tytyl décident de partir à sa recherche...



*L'Oiseau Bleu
aux pouvoirs
merveilleux*

LES BULLS COMMENCENT
A REMBLAYER LA RIVE



MAIS SoudAIN AVEUGLÉ PAR
UN RAYON DE LUMIÈRE, LE
CONDUCTEUR DU BULL 27
LACHE LES COMMANDES
DE SON ENGIN....



(PUBLICITÉ)

CE DERNIER COMMENCE A BASCULER DANS LE VIDE !



**VITE PAT
LE CROCHET**



ACTIONNE
LE TREUIL
C'EST BON !



OUF ! JUSTE
A TEMPS !





Ç'EN EST TROP
IL FAUT TENDRE
UN PIÈGE À CES
SABOTEURS

ET, LA NUIT VENUE...



ILS SONT
À PROXIMITÉ
DES BULLS
ALLEZ-Y !!

LE LENDEMAIN LES SABOTEURS ONT ÉTÉ REMI AUX
AUTORITÉS LOCALES ET LA TRANSAMAZONIENNE
A PU ÊTRE TRACÉE PAR LA DIGGER DAN'S COMPA-
GNIE ET, TERMINÉE DANS LES MEILLEURS DELAIS!!



NOUS NE
PENSIONS PAS QUE
LA DIGGER DAN'S
COMPAGNIE NOUS
RENDRAIT CE GENRE
DE SERVICE

NOUS AVONS MÊME
TROUVÉ OÙ ILS CACHAIENT
LEUR BUTIN !!!

FIN DE L'ÉPISODE....

REJOINS L'EQUIPE DE DIGGER DAN

Jeep 4 x 4 avec treuil, tous les camions 4 ou 6 roues motrices avec accessoires, bulldozers, tracteurs-pelles ou grues téléguidées : tous ces puissants engins électriques de la DIGGER DAN'S CONSTRUCTION COMPANY sont dans les magasins de jouets.



*Comme moi, pour suivre
les aventures de DIGGER DAN
et entreprendre avec lui de grands
chantiers, rejoins vite le club DIGGER DAN.*

Tu trouveras ton bulletin d'inscription dans les boîtes DIGGER DAN et tu peux également le demander en renvoyant le bon ci-dessous à :

CLUB DIGGER DAN

JOUSTRA BP 59 - 67402 ILLKIRCH Cedex

Je désire recevoir, sans engagement de ma part, mon bulletin d'inscription au club DIGGER DAN

Nom : _____

Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

Code postal / Ville : _____

**DIGGER DAN'S
CONSTRUCTION CO.**

des jouets

Joustra

En cadeau pour ton inscription au club DD, tu recevras un casque, un stylo, un badge et un carnet de la DIGGER DAN'S CONSTRUCTION COMPANY.



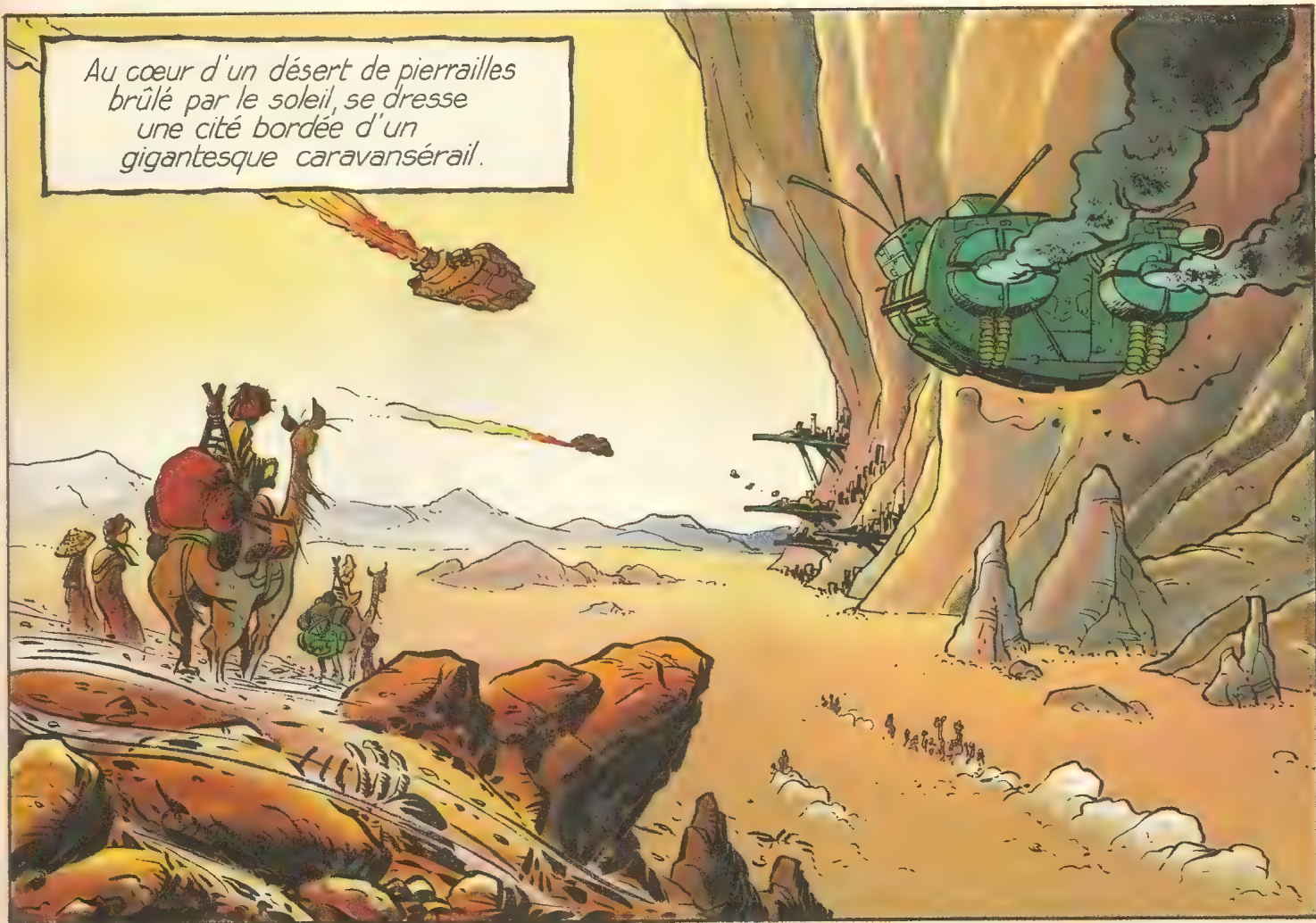
LA COUR DES MIRACLES



LES MONDES ENGLOUTIS,

leurs mystères, leurs légendes et leurs héros sont de retour ! À bord de l'irremplaçable vaisseau-ordinateur *Shagshag*, Arkana, Spartakus, Bob et Rebecca continuent leur exploration du monde « d'en-haut ». La surface de la Terre est pour eux source de découvertes et de surprises, bonnes ou mauvaises... Aujourd'hui, c'est dans une cité grouillante et dangereuse qu'ils vont faire de bien inquiétantes rencontres...

*Au cœur d'un désert de pierrailles
brûlé par le soleil, se dresse
une cité bordée d'un
gigantesque caravansérail.*

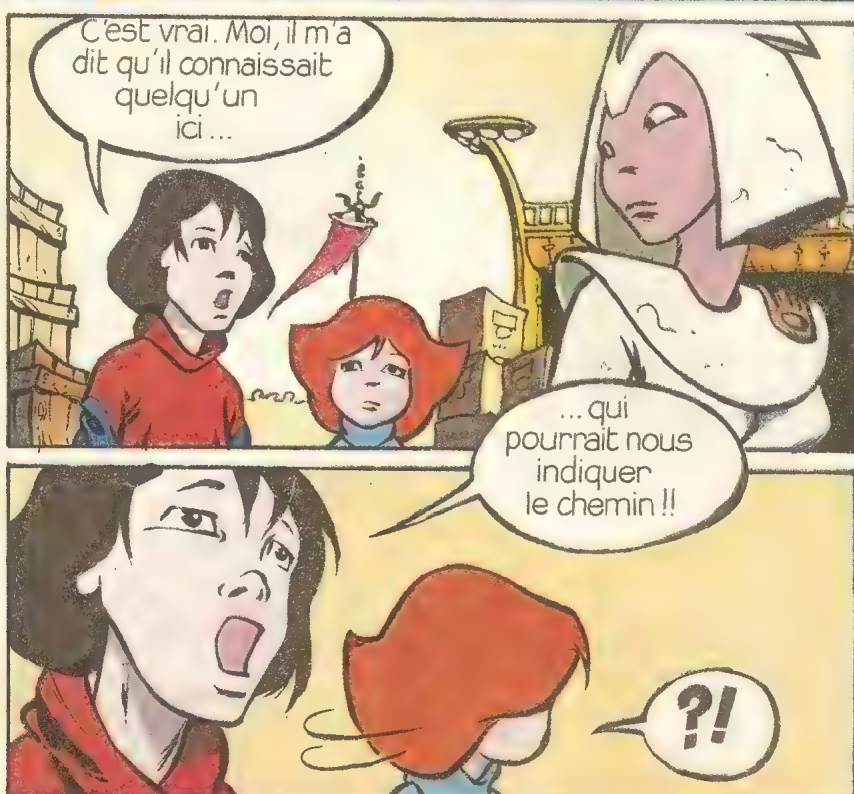
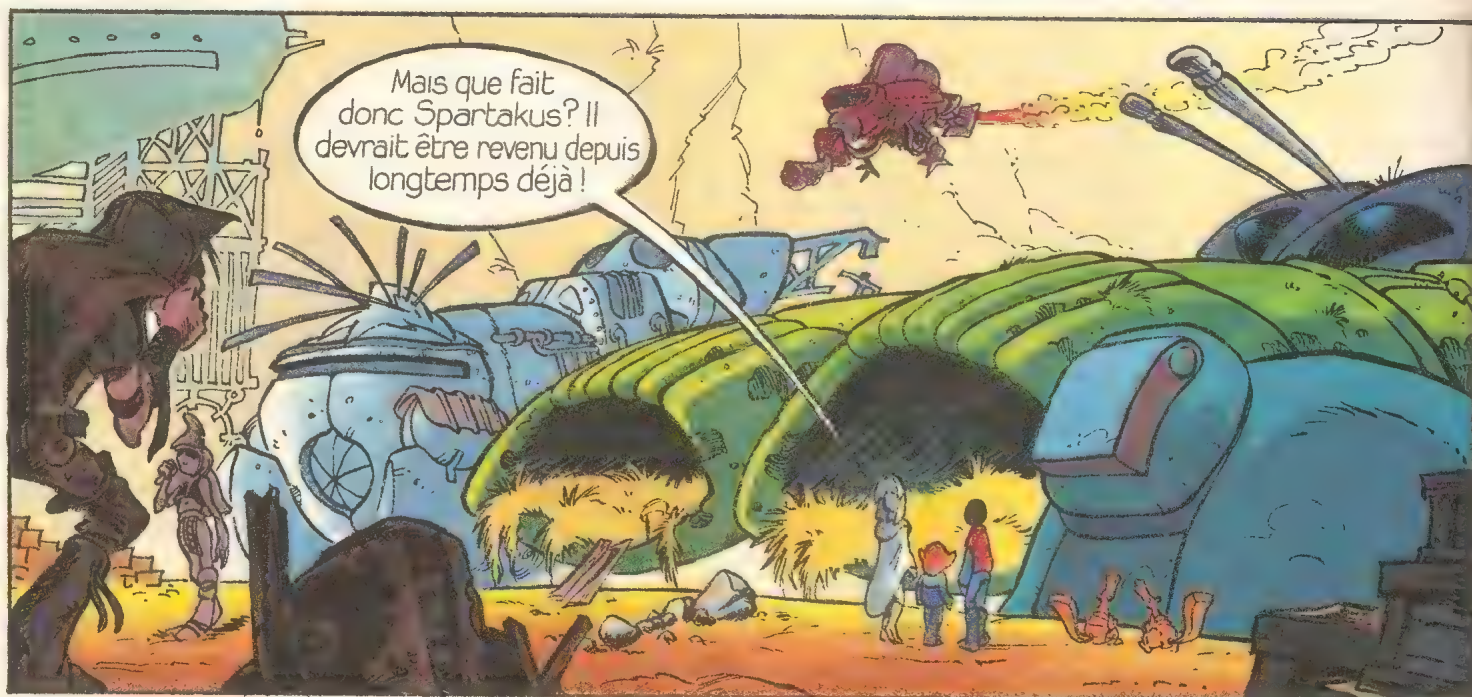


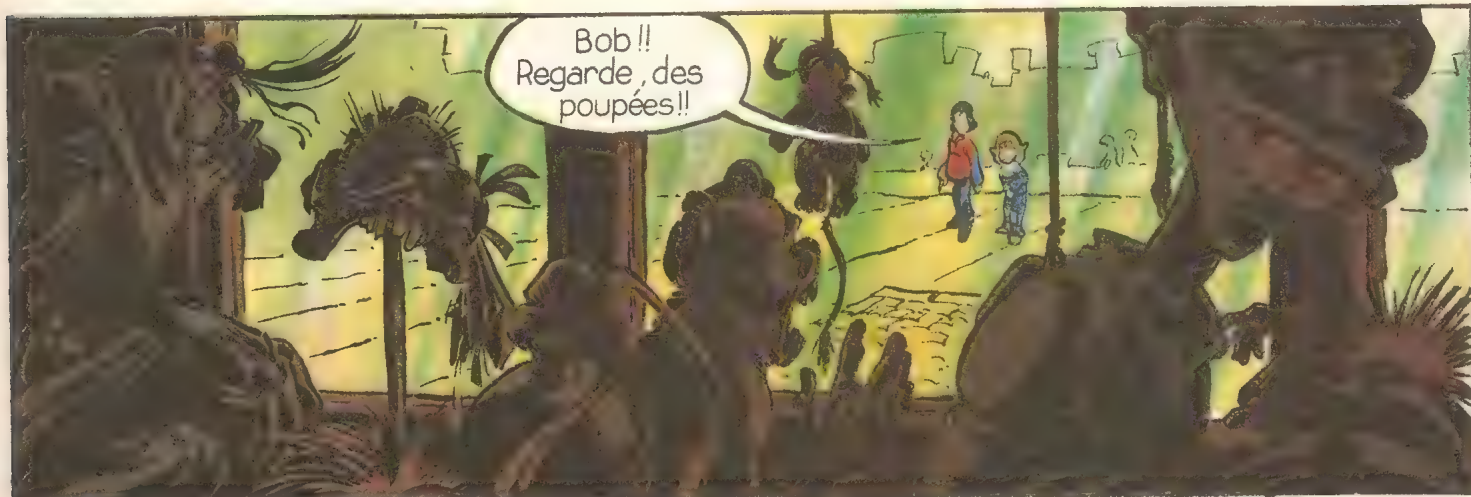
*Tout ce que les strates
produisent d'utile ou
d'inutile peut être
acheté, troqué ou volé
dans cet important
carrefour.*



*Dans le perpétuel brouhaha des quais
de transit, la Cour des miracles
est devenue le point de rencontre
privilegié des communautés
de toutes les strates.*



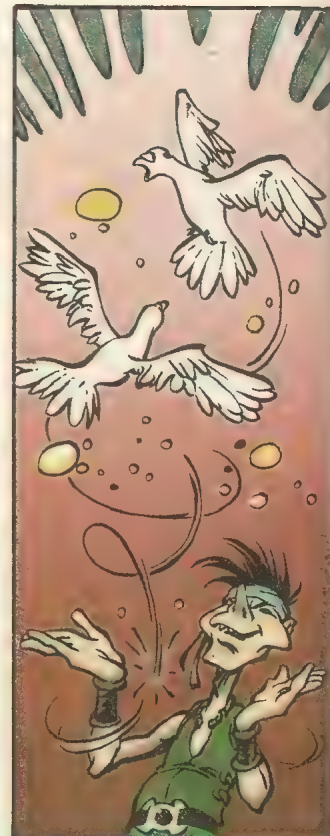




Car, voyez-vous, les enfants, il est en ce monde des forces obscures et méconnues... terribles... oui, et pourtant, pour celui qui peut maîtriser ces forces...



...En un instant peuvent naître d'une main experte, foulards et serpents, planètes, éléphants ! Tout est possible lorsque plus rien n'est impossible. Car d'une main experte...

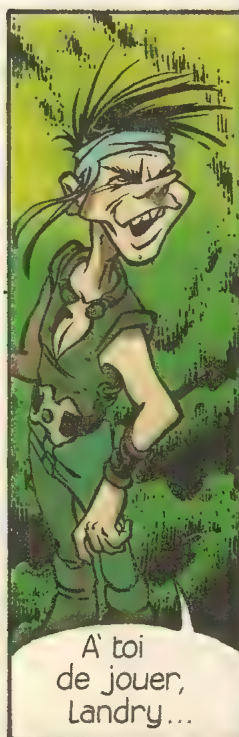
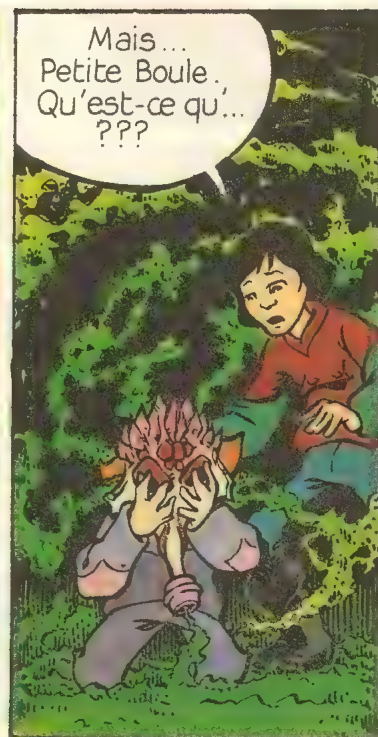


...Alors, pour celui-là s'ouvrent des perspectives que peu d'humains encore ont contemplées!

...tout peut naître en un instant!!!



Mais... Petite Boule... Qu'est-ce qu'... ???



A toi de jouer, Landry...



KALIMBA POUR MOI, T'EN VEUX UN PEU PAPA ?

Au même moment, sur
la place du marché.

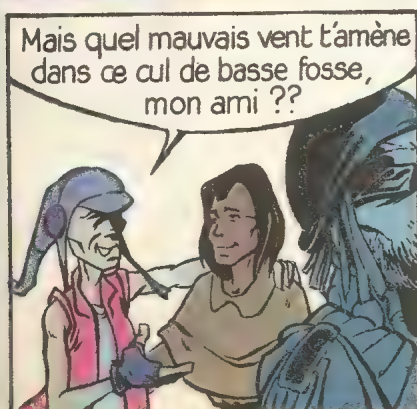
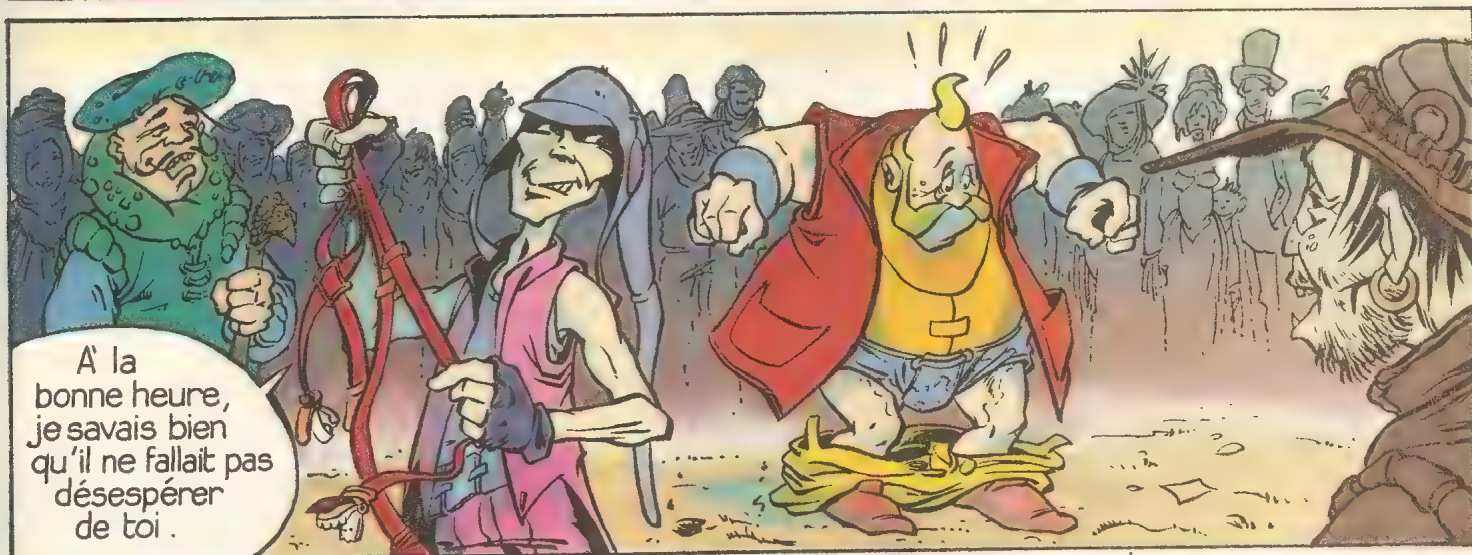
Il faut que
je le trouve ! Avec
son aide, nous
pourrons partir
pour Arkadia !

Il est sûrement dans
cette cohue,
mais où ?

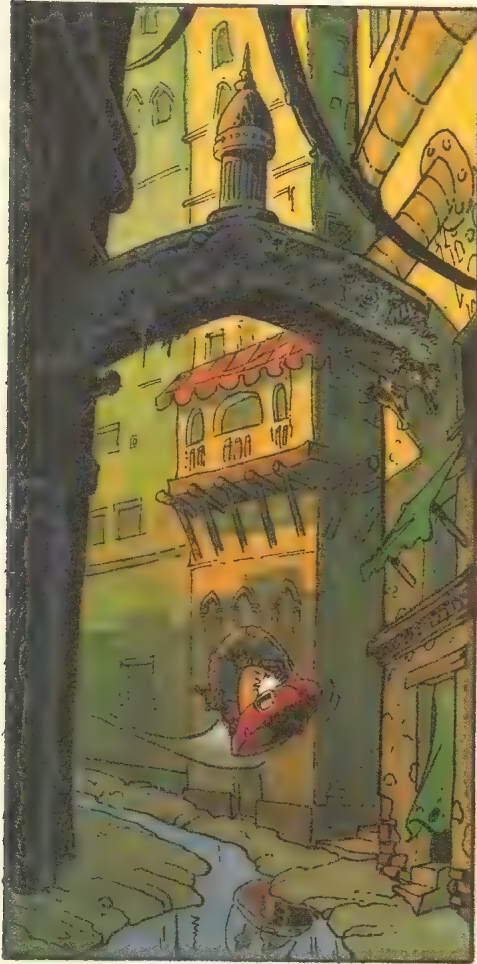
Une p'tite
thune !

Encore
une p'tite
thune !

Cette
voix !
C'est bien
lui !



Cependant, à quelques rues de là...



Sur les quais
cependant,
Spartakus
apprend par
Bic et Bac
qu'Arkana et
les enfants ne
sont pas revenus
de leur
visite à
la Maison
des
Magies.



Au même moment,
dans la Cour des
Miracles...

... Donc
la main doit
plonger à angle
droit à cet
endroit et...



... sitôt
la bourse dérobée,
en ressortir
prestement et
surtout...écoutez bien
mes minets...surtout
sans brusqueries!...

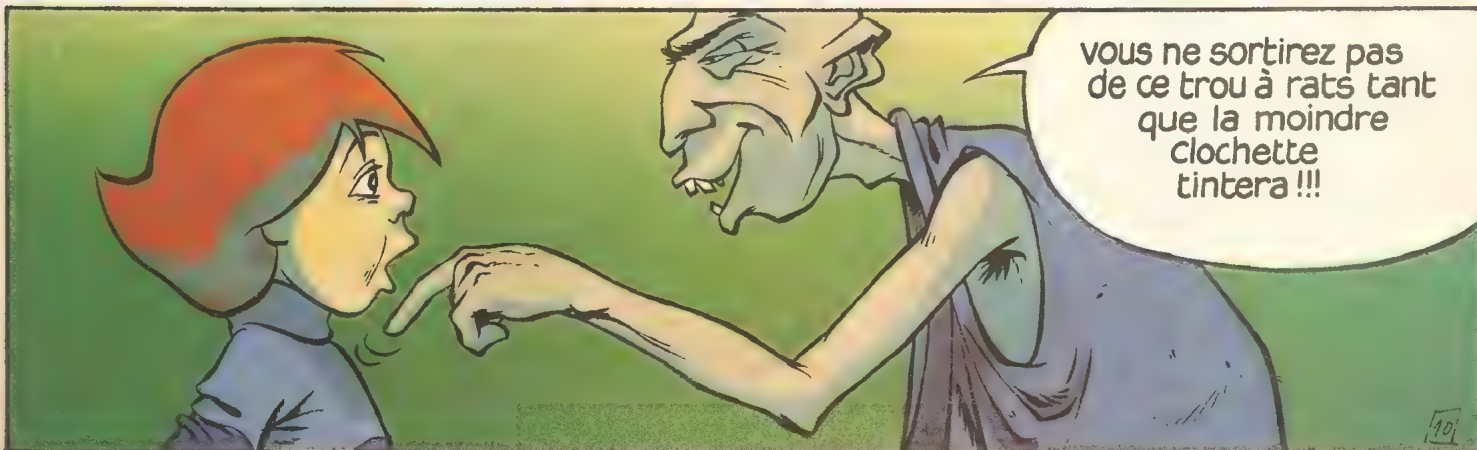
... car si vous avez la
main brusque,
les clochettes se
mettront à tinter...



...et
n'oubliez pas,
mes minets...

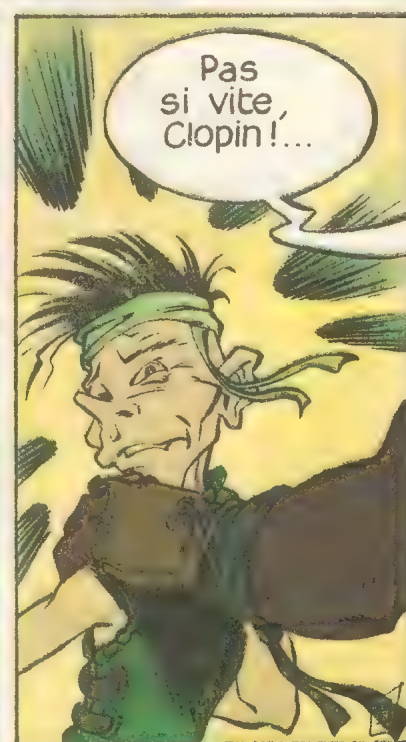


vous ne sortirez pas
de ce trou à rats tant
que la moindre
clochette
tintera !!!



HMMM ! KALIMBA C'EST BON ÇA !

...Cependant, bien que prisonnière, Arkana est sur le point de connaître un tout autre sort...





TÊTE ROUGE!!

Et oui, Tête Rouge, ton maître, petit Clopin, et je compte bien m'opposer à cette union.



Y'A PAS DE MAIS!!

Mais... Euh...



Cette femme n'est pas pour toi, Clopin !

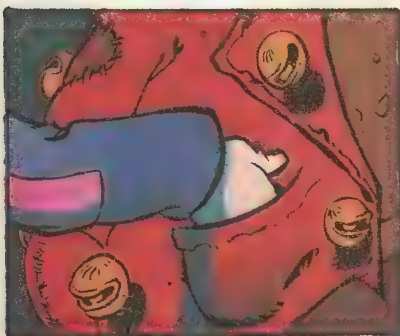
Sauvée!...

GLURP!

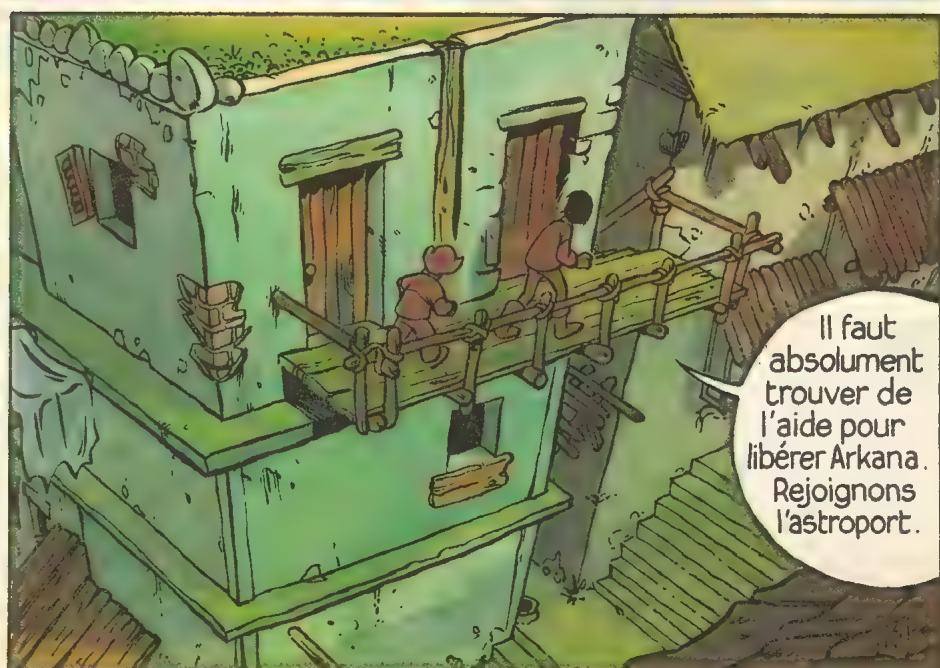
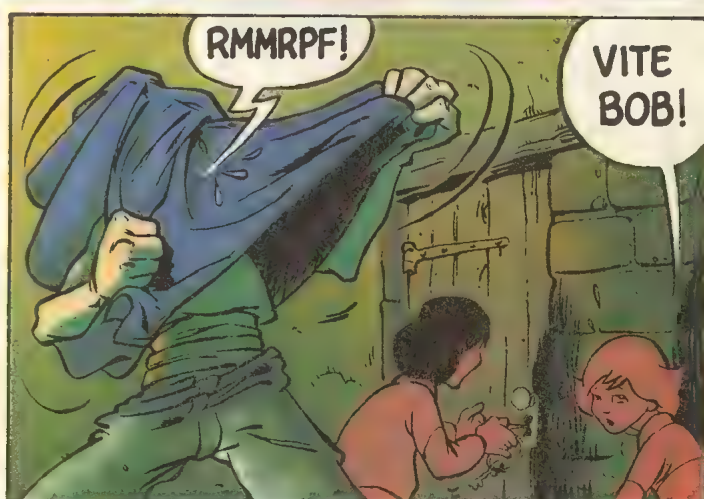
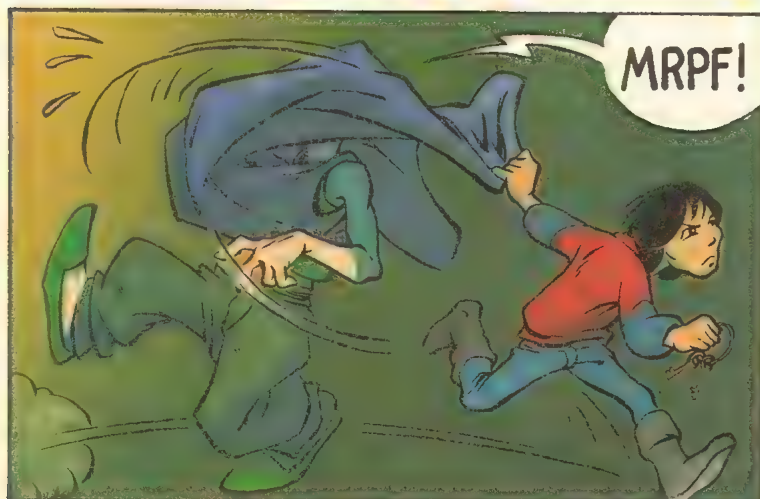
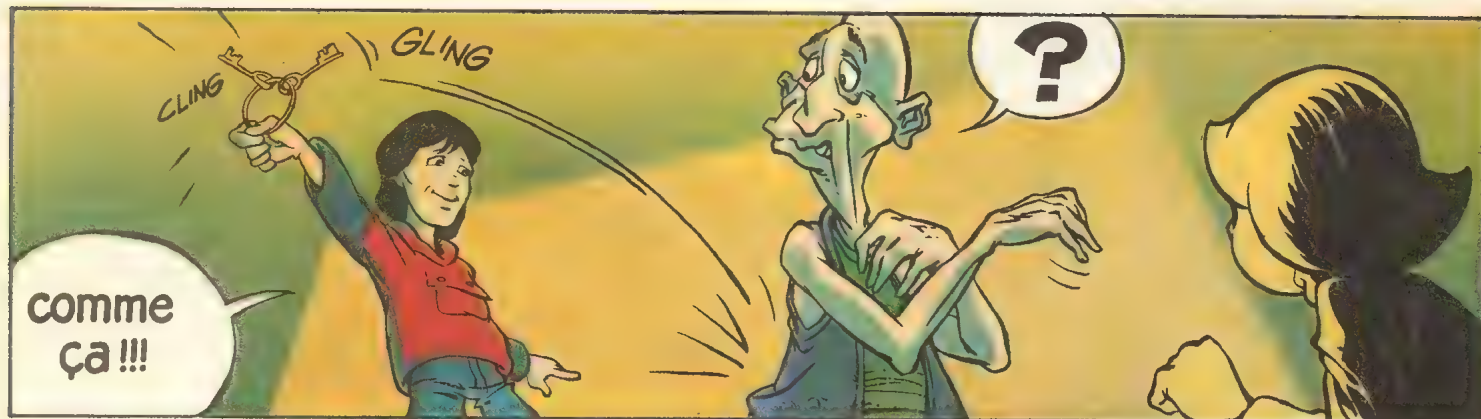


Car c'est une femme pour Tête Rouge!!!

Non, c'est pas vrai!!!



Doucement ! doucement ! ... Avec plus de doigté .



Cependant...



KALIMBA DE TEISSEIRE, UN MÉGA GOÛT DE CHOCOLAT



Mon
passeport,
messieurs!



Mais c'est un
de ces montreurs
d'animaux.



Un bohémien
des strates,
sans doute.



Hey, Chante plume,
ton compagnon sait-il aussi
dire la bonne aventure?



Bien sûr,
donne-moi
la main.



Hé, là...
personne ici
n'est vraiment
pressé de savoir
qu'il sera pendu
demain!



Ha! Ha!... l'ami!...
je crois que tu peux
entrer en notre
belle cour...
Tu es des nôtres!
...

INCROYABLE GRATUIT :

GRATUITEMENT, SANS AUCUN ENGAGEMENT D'ACHAT ULTÉRIEUR, RECEVEZ :

3 SERIES COMPLETES

22 TIMBRES-POSTE AUTHENTIQUES DE COLLECTION
COTÉES 115 F. du CATALOGUE YVERT et TELLIER
+ PAGES-ALBUM, SYSTÈME BREVETÉ, SANS CHARNIÈRE

TOUT EST GRATUIT



CETTE PUBLICITÉ NE COMPORTE
AUCUN ENGAGEMENT
A AUCUN MOMENT. PROFITEZ-EN !
**ALORS, N'HÉSITEZ PAS, RETOURNEZ
DÈS AUJOURD'HUI LE BON CI-JOINT
POUR ÊTRE SÛR D'ÊTRE SERVI !**

CADEAU SUPPLÉMENTAIRE

une **PINCE PHILATÉLIQUE**

SI VOUS RÉPONDEZ DANS LES 10 JOURS

POURQUOI UN TEL CADEAU ? Vous découvrirez avec cet ensemble philatélique le magnifique hobby qu'est la philatélie. Vous posséderez des timbres splendides qui viennent d'un des pays les plus lointains : St-Thomas et Prince (près de la Côte des Esclaves). Chaque timbre est un **CHEF-D'ŒUVRE** réalisé par **UN ARTISTE** et possède sa propre valeur.

Lutèce Diffusion a mis au point cette nouvelle collection de timbres du monde qui approche la perfection philatélique.

★ Un autre avantage sera joint : Notre 1^{re} pochette mensuelle avec son tarif, vous pourrez prendre 1 ou plusieurs timbres ou la totalité, ou nous la retourner sans rien nous devoir.

BON GRATUIT

POUR 3 SÉRIES COMPLÈTES GRATUITES + PAGES ALBUMS GRATUITES

à retourner à la Société LUTÈCE DIFFUSION
8, rue des Glycines 92708 COLOMBES CEDEX

Oui, envoyez-moi mes 3 séries complètes gratuites St-Thomas et Prince cotées 115 F + mes pages album gratuites sans charnières.

Pour la 1^{re} pochette mensuelle, je pourrai prendre 1 ou plusieurs timbres suivant le tarif qui sera joint, sinon je la retournerai sans rien vous devoir.

Je recevrai chaque mois à l'examen gratuit et sans obligation d'achat vos pochettes mensuelles que je pourrai acquérir au tarif joint ou vous les retourner sans rien vous devoir. Par contre, si je ne désire pas poursuivre cette collection, je vous le dirai par simple lettre. **Je ne recevrai aucun autre timbre** et je garderai mes 3 séries St-Thomas + mes pages album. **Bien sûr, cet examen peut cesser à tout moment en vous l'indiquant par simple courrier.**

ZP9A

NOM

PRÉNOM

N° RUE

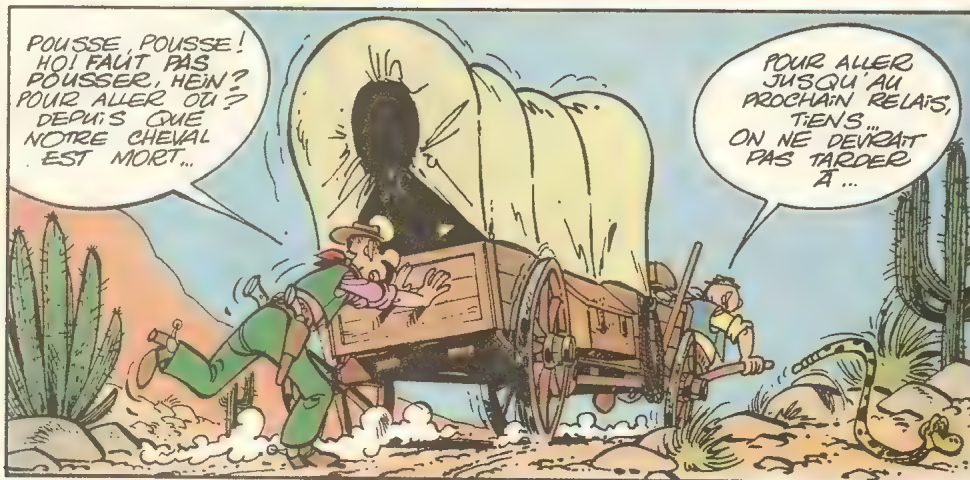
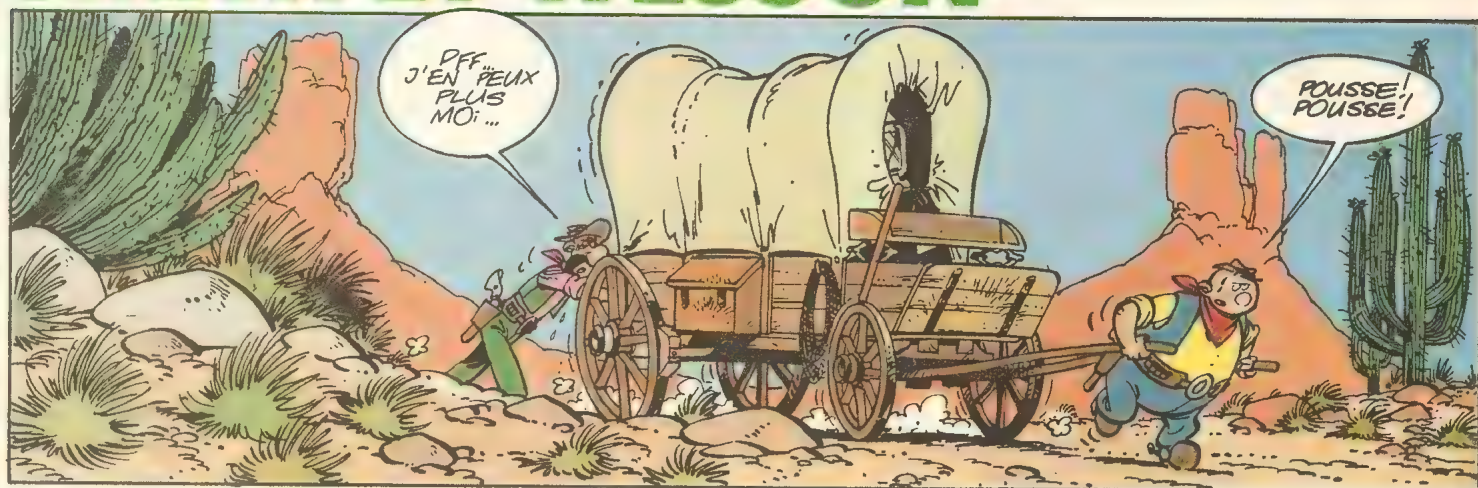
CODE P[°]

VILLE

Pour les mineurs, signature des parents.

Cette demande ne m'engage absolument pas à un achat par la suite.

SMITH ET WESSON



© Ed. VAILLANT 2161

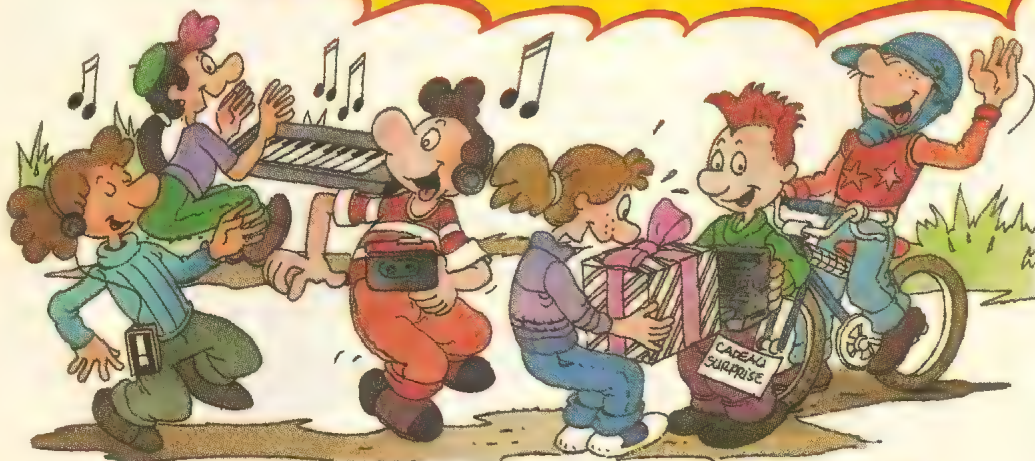


p. tranchand + b. corteggiani

Kalimba ET Pif

T'OFFRENT 100 FABULEUX CADEAUX !

- 10 VÉLOCROSS PEUGEOT
- 10 APPAREILS PHOTO KODAK DISC 3600
- 10 WALKMAN SKYLINER PHILIPS
- 10 ORGUES ÉLECTRONIQUES CASIO
- 10 WALKMAN COMPACT PHILIPS
- ET 50 CADEAUX-MYSTÈRE
" K A L I M B A " !



+ 10 SUPER-ORDINATEURS YENO
aux fidèles lecteurs et lectrices de "PIF" !



Cet ordinateur est ton premier ordinateur. Il possède un écran couleur, un couvercle et une bandoulière pour l'emporter partout. Mais surtout, 50 cartes-programme, qui vont te permettre d'apprendre plein de choses, tout en t'amusant. Tu pourras même composer et jouer de la musique.

Cette semaine, c'est KALIMBA de TEISSEIRE qui t'offre les 100 cadeaux. Dans les 4 pages qui suivent, tu vas trouver 22 jeux. 10 d'entre eux vont te permettre de gagner. Tu as donc la possibilité de gagner 10 cadeaux par semaine.

Pour cela, tu choisis le ou les jeux qui te font envie. Tu peux ne faire qu'un jeu, comme tu peux les faire tous les 10. Il faut donc que tu remplisses chaque bulletin-réponse (tu dois découper le jeu tout entier, dessin et bulletin), que tu glisses ton ou tes bulletins dans une enveloppe, et que tu le ou les envoies rapidement,

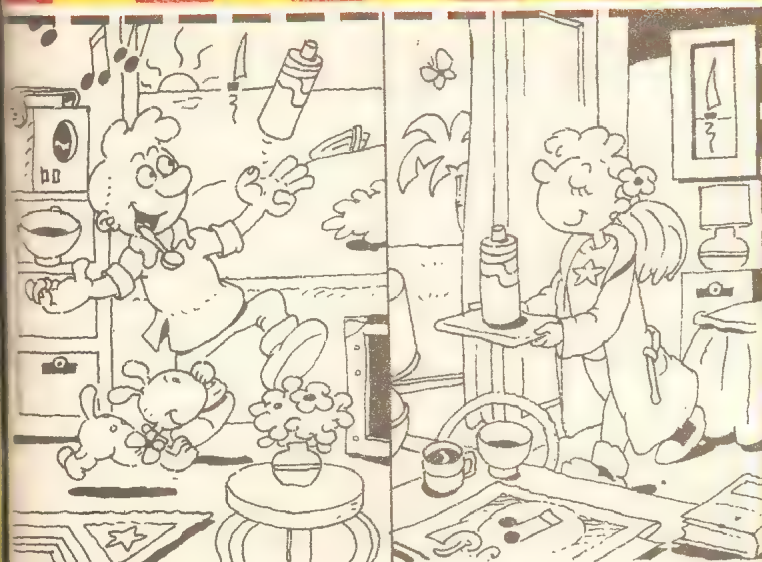
avant le **lundi 8 décembre 1986** à minuit (le cachet de la poste faisant foi), à l'adresse suivante.

**Grand concours
PIF KALIMBA
VMS Publications
CEDEX 1012
75810 PARIS BRUNE**

Chacun des jeux fera gagner 10 candidats qui seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

**CE N'EST PAS
TOUT !**

A partir d'aujourd'hui, garde bien tous les **Pif**, et surtout, découpe chaque semaine la petite vignette numérotée qui se trouve dans le coin de la page ; car, dans trois semaines, tu trouveras un bulletin où tu colleras ces 4 vignettes, et là aussi un tirage au sort récompensera 10 lecteurs ou lectrices qui auront été fidèles à **Pif**, qui leur offrira un magnifique ordinateur YENO.



JEU 7 :

Combien y a-t-il de ressemblances entre ces deux scènes représentant de joyeux dégustateurs de Kalimba ?

Pour gagner 10 cadeaux-mystère KALIMBA



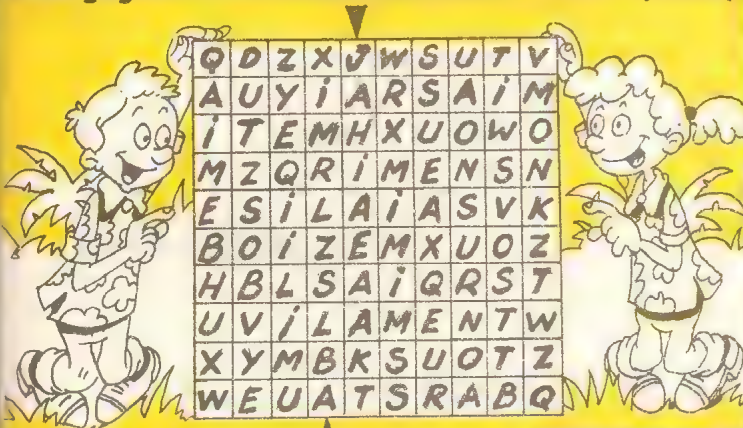
Qui aura terminé le premier son verre de Kalimba ? C'est celui (ou celle) qui a des lunettes, une montre, et qui est blond (e). Inscris le numéro dans la case.

NOM Prénom

Adresse

Code VILLE JEU 8 : (PRIMÉ)

Pour gagner 10 vélocross PEUGEOT. JEU 9 : (PRIMÉ)

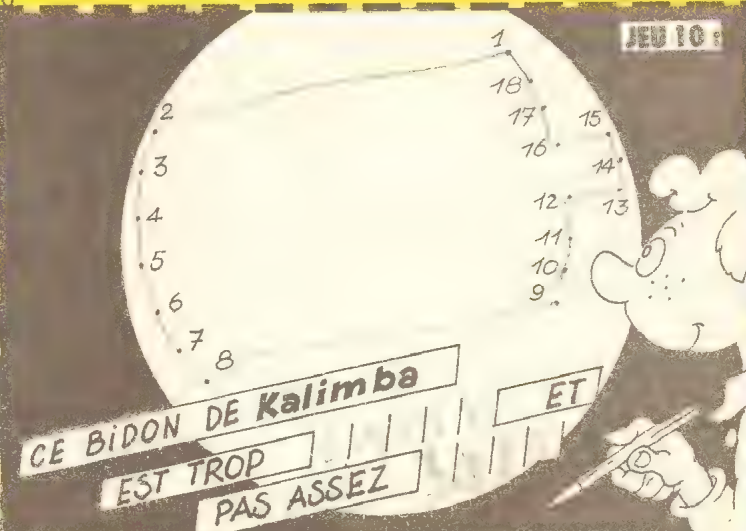


De la flèche du haut à celle du bas, forme une phrase en assemblant les lettres case par case. Inscris le dernier mot les cases-réponses.

NOM Prénom

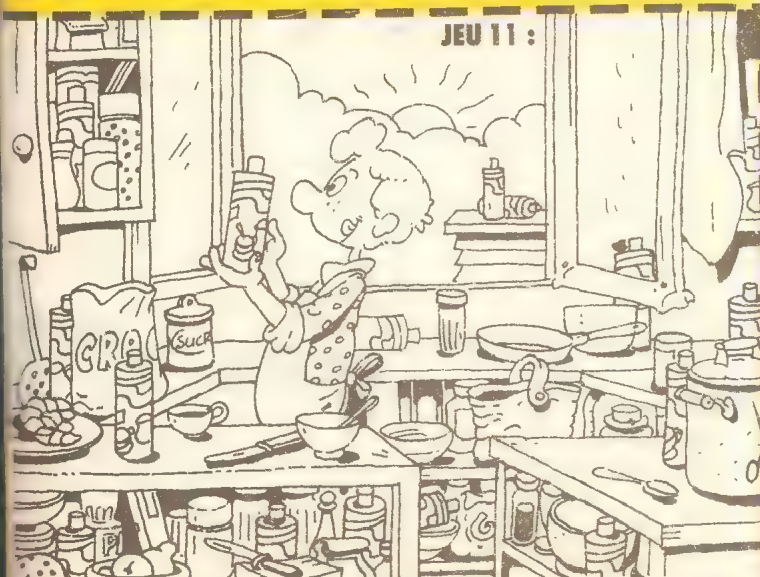
Adresse

Code VILLE



JEU 10 :

Réunis par un trait les points numérotés de 1 à 18, et tu obtiendras un splendide bidon de KALIMBA ! Quand tu auras terminé, tu pourras constater que le tracé que tu as obtenu contient une grossière erreur... Laquelle ? Complète les cases ci-dessous. Ce sera ta réponse.

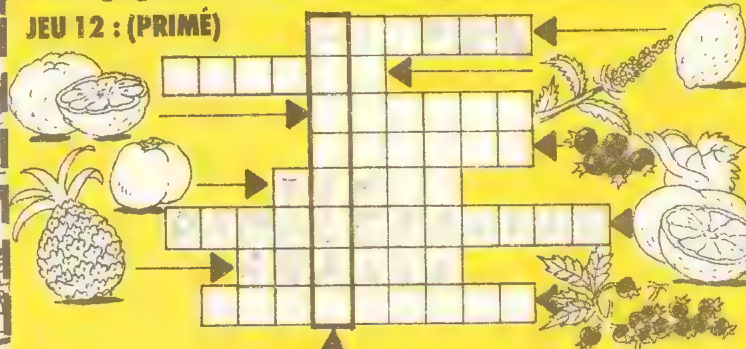


JEU 11 :

Combien de bidons de KALIMBA sont cachés dans cette scène ?

Pour gagner 10 walkman compact PHILIPS.

JEU 12 : (PRIMÉ)

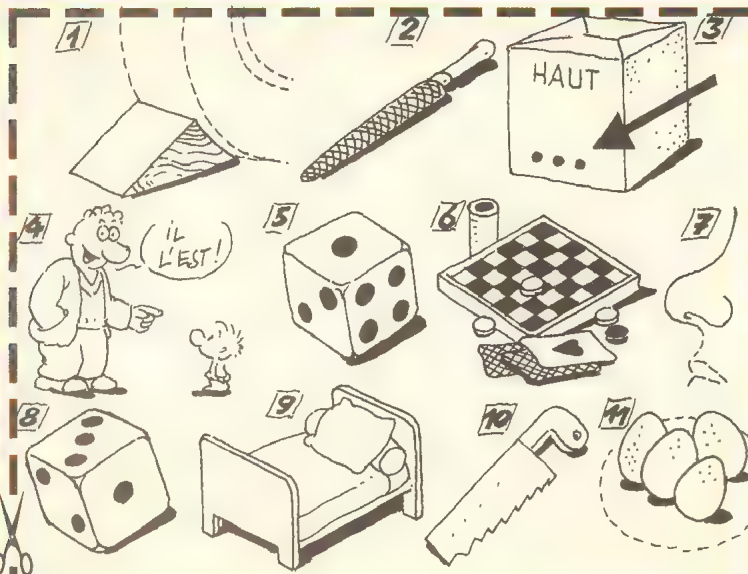


Écris au bout de chaque flèche le nom du fruit correspondant, et tu pourras lire verticalement le nom d'un parfum bien connu !

NOM Prénom

Adresse

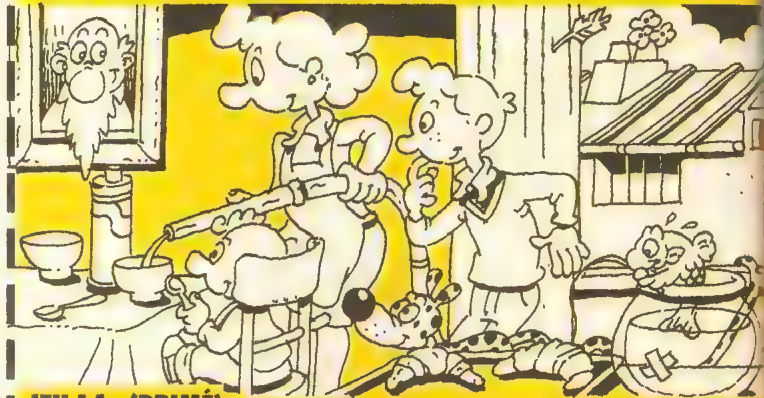
Code VILLE



JEU 13 :

Décrypte ce rébus !

Pour gagner 10 cadeaux-mystère KALIMBA.



JEU 14 : (PRIMÉ)

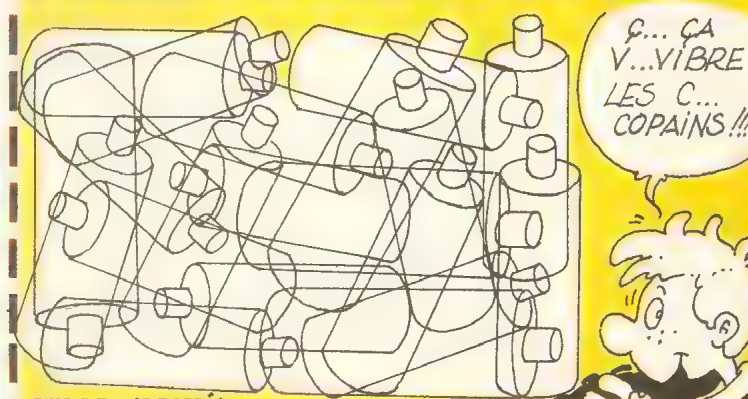
Inscris dans la case blanche, le nombre d'anomalies que contient ce dessin !

NOM Prénom

Adresse

Code VILLE

Pour gagner 10 cadeaux-mystère KALIMBA.



JEU 15 : (PRIMÉ)

Inscris dans la case blanche, le nombre de bidons dessinés !

NOM Prénom

Adresse

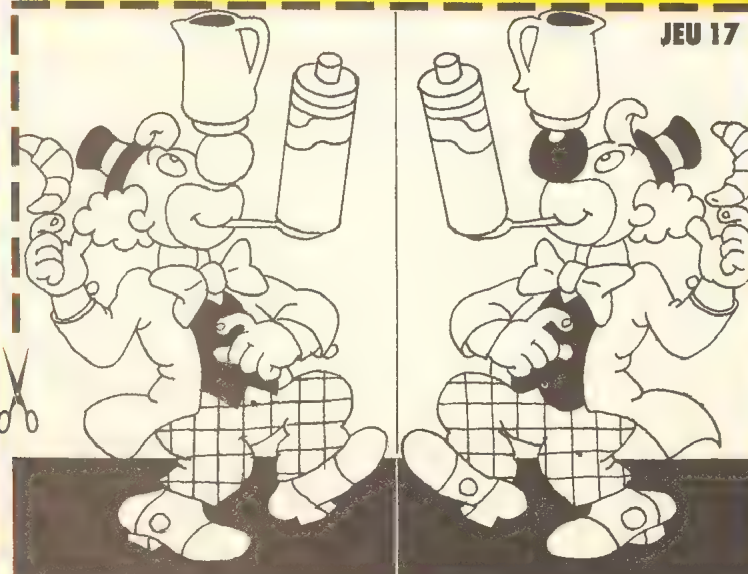
Code VILLE

JEU 16 :



Ce serveur maladroit vient de faire tomber sa pile de soucoupes ! En examinant bien les morceaux, peux-tu dire combien il y avait de soucoupes ?

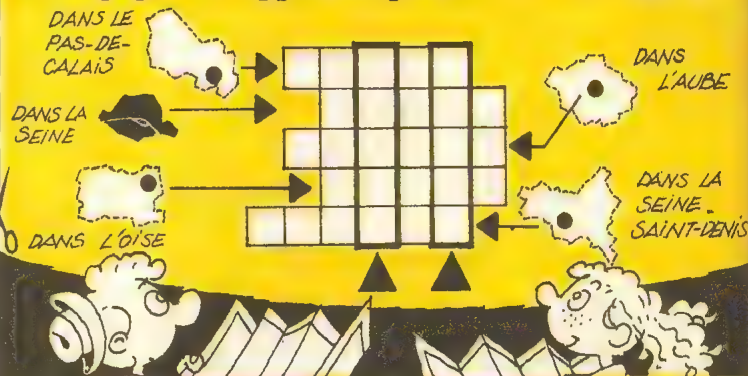
JEU 17 :



Combien vois-tu de différences entre ce clown et son reflet ?

Pour gagner 10 appareils-photo.

JEU 18 :

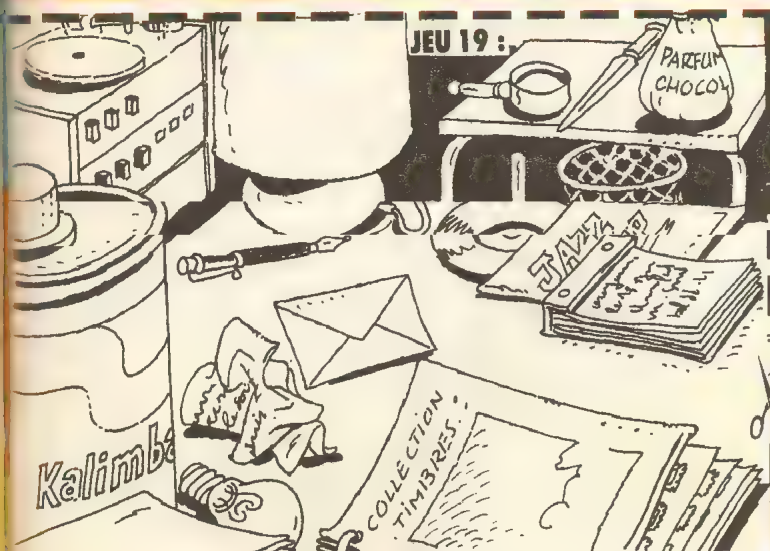


Complète cette grille, en mettant au bout de chaque flèche le nom de la ville du département cité. Si tu ne t'es pas trompé, tu verras apparaître verticalement, dans les deux rangées fléchées, l'endroit où tu peux trouver KALIMBA.

NOM Prénom

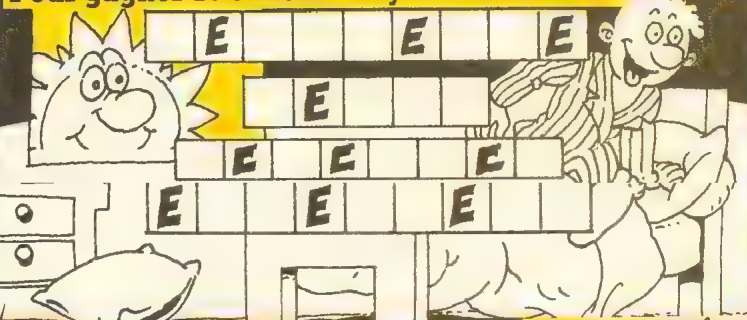
Adresse

Code VILLE



JEU 19 :

Pour gagner 10 cadeaux-mystère KALIMBA :



JEU 20 : (PRIMÉ)

Reforme les mots autour de ces « E », et tu trouveras une phrase qui te donnera la marque de KALIMBA, ainsi que le moment où tu peux le boire !

NOM Prénom

Adresse

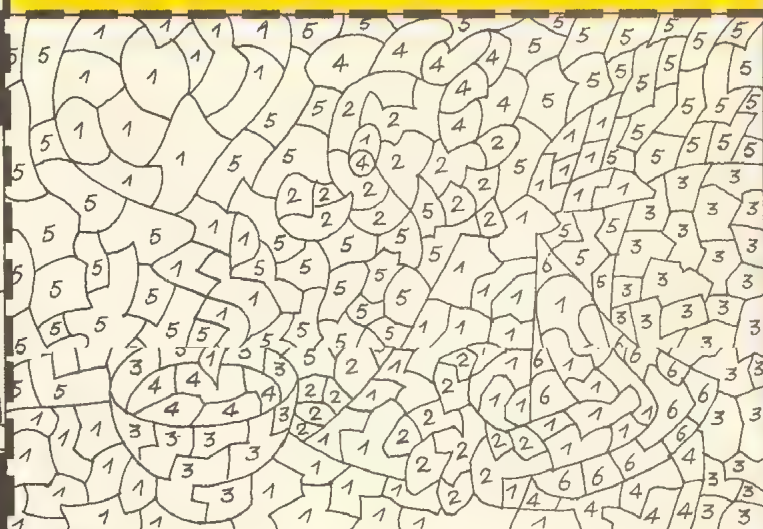
Code VILLE

Tous ces objets vont par deux. À toi de les regrouper !



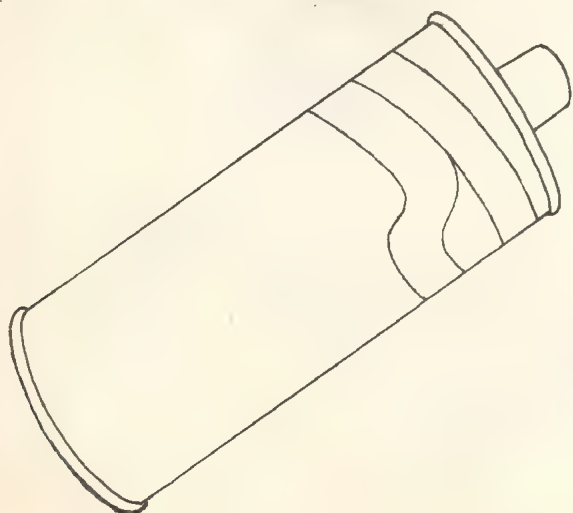
JEU 21 :

Trouve dans ce dessin, le petit détail qui revient le plus de fois !



JEU 22 :

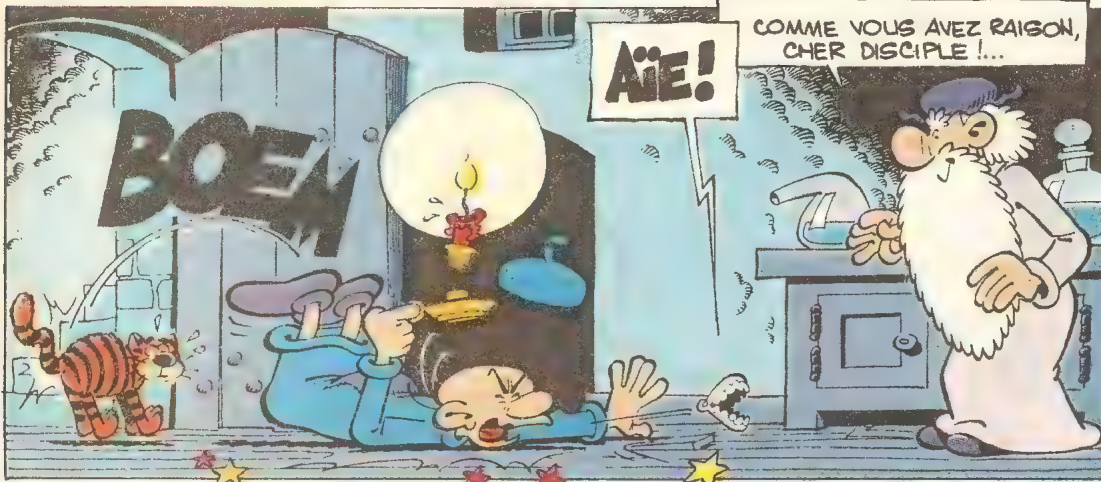
Colorie ce dessin, sachant que : 1 = blanc, 2 = rose, 3 = vert, 4 = brun, 5 = jaune, 6 = rouge.



Et en plus : Voici un bidon de KALIMBA. À toi de le décorer à ta manière, ou d'en faire un objet : tel qu'une fusée, une maison...

1. Chenets - chéchia - cheminée - chat - chaise - champignon - chapeau - chaussures - chandail - chemise.
4. L'ombre est celle du haut à droite.
5. TASSE - SUCRE - KALIMBA - CROISSANT - LAIT.
7. Il y a 10 détails identiques : Le bidon de Kalimba - l'étoile sur le tapis et sur le tee-shirt - l'une des notes - le haut-parleur et le dessus de la tasse - le collier du chien et le papillon - la poignée du tiroir - le vase et le socle de la lampe - le bateau - le bol - la fleur dans le vase et celle dans les cheveux.
10. « Ce bidon de KALIMBA est trop large et pas assez haut. »
11. Il y a 16 bidons !
13. « Kalimba, petit déjeuner délicieux ! » (cale - lime - bas - petit - dé - jeu - nez - dé - lit - scie - œufs).
- 17.16. Il y avait 9 soucoupes. Tu as découvert 8 différences : l'anse du pot - la mèche de cheveux - le nez - le croissant - les pans du gilet - le bouton d'une manche - le pan de l'habit - le bouton d'une des guêtres.
19. Bidon de Kalimba et parfum chocolat - stylo et bloc de papier - collection de timbres et loupe - lampe et ampoule - disque et platine - enveloppe et coupe-papier - papier froissé et corbeille.
21. 5 fois l'étiquette aux 4 coins

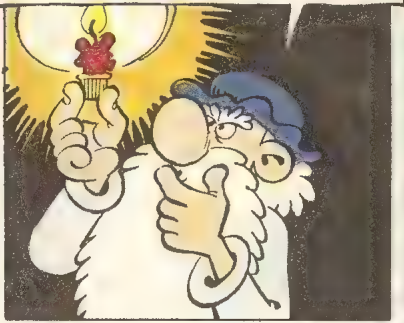
PIF



Aïe!

COMME VOUS AVEZ RAISON, CHER DISCIPLE !...

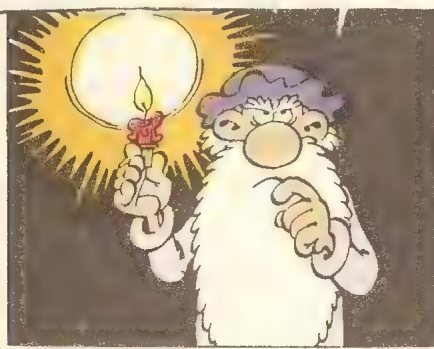
...ON NE DISTINGUE PAS GRAND-CHOSE UNE FOIS LE SOIR TOMBÉ, ET CE N'EST PAS UNE PETITE BOUGIE QUI NOUS AIDE BEAUCOUP !



JE VAIS, UNE FOIS DE PLUS, FAIRE APPEL À MON GÉNIE QUI VA NOUS MITONNER, COMME D'HABITUDE UNE SOLUTION RAPIDE ET EFFICACE !

OH ! ÇA Y EST ! TOUT S'ÉCLAIRE SOUS UN JOUR NOUVEAU ! L'INVENTION DE LA LUMIÈRE VA SORTIR DE L'OMBRE !

FINIES, LES SOMBRES MACHINATIONS ET LES CONJONCTIVITES !



TO BE OR NOT TO BE ?...

JE VAIS LEUR EN METTRE PLEIN LA VUE !



1753

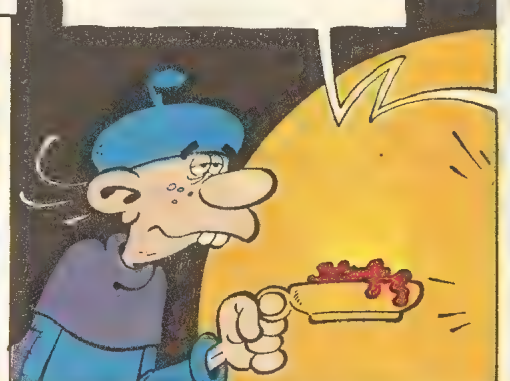
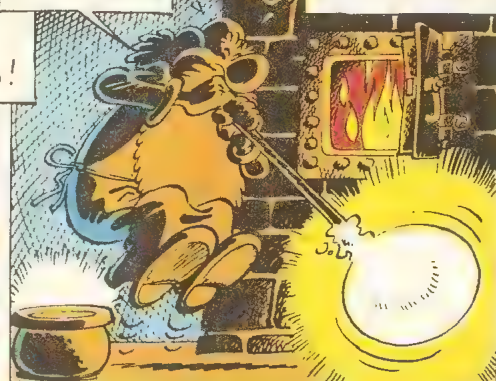
ENCORE UNE FOIS, LE PROGRÈS EST EN MARCHÉ !

NE CROYEZ PAS QUE JE M'AMUSE !...

... D'AILLEURS SOUFFLER N'EST PAS JOUER !

EH BIEN VOILÀ, C'EST TERMINE !

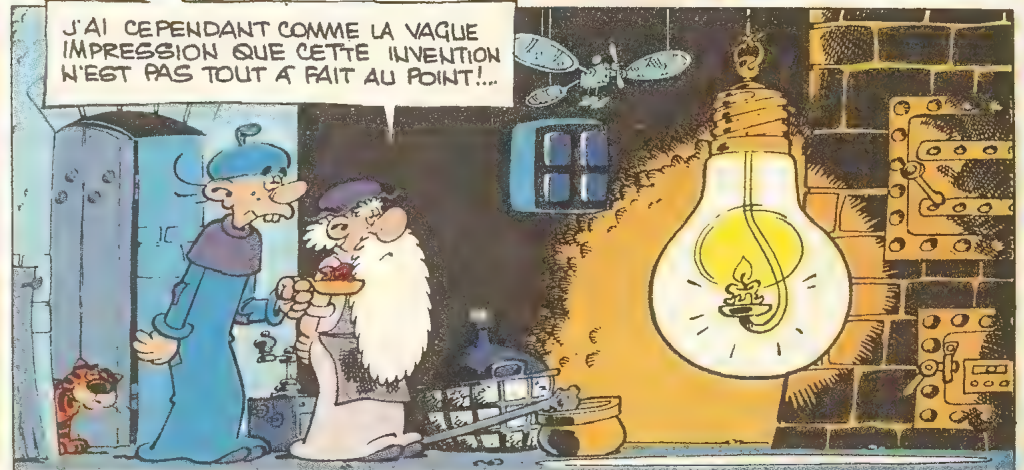
MARCHE AVANT, S'ENTEND !



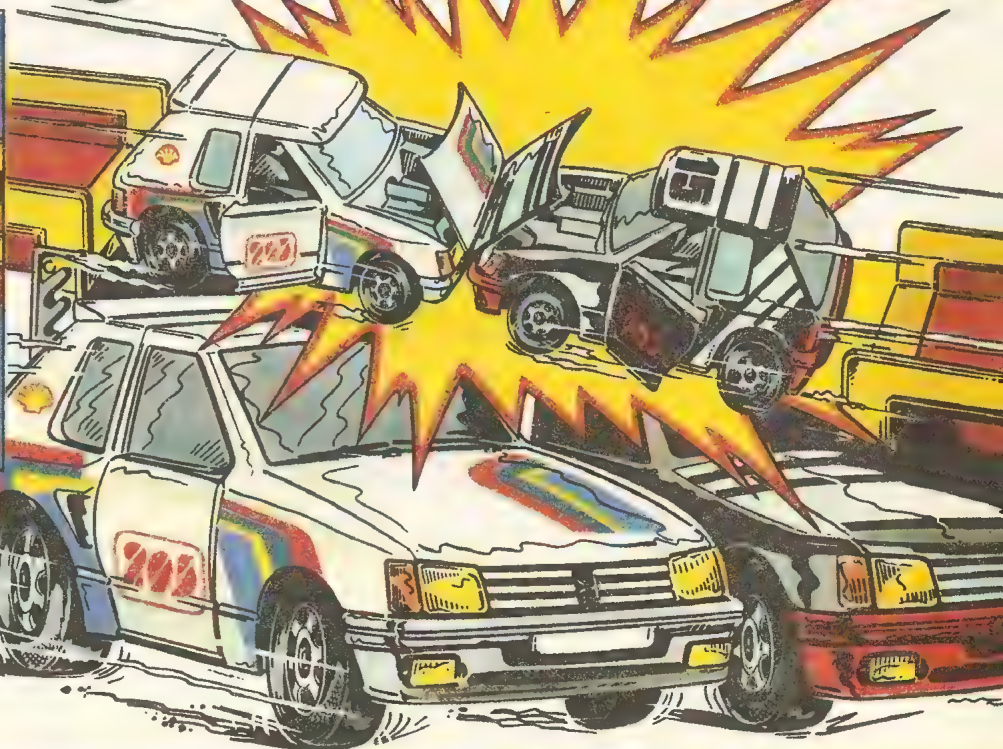
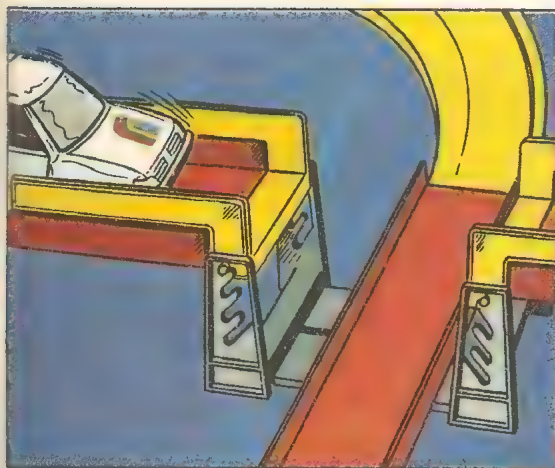
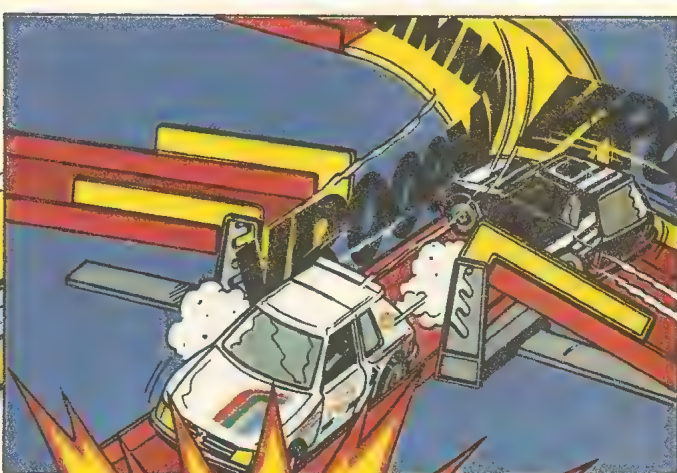
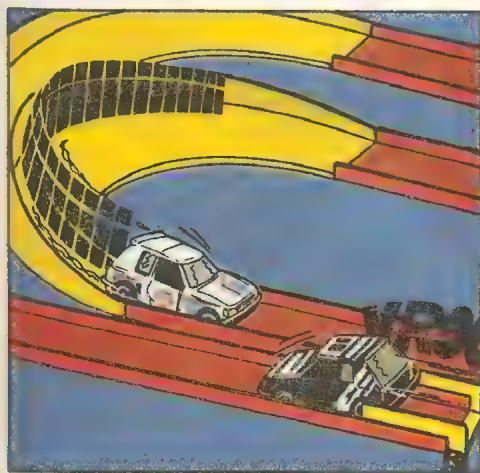
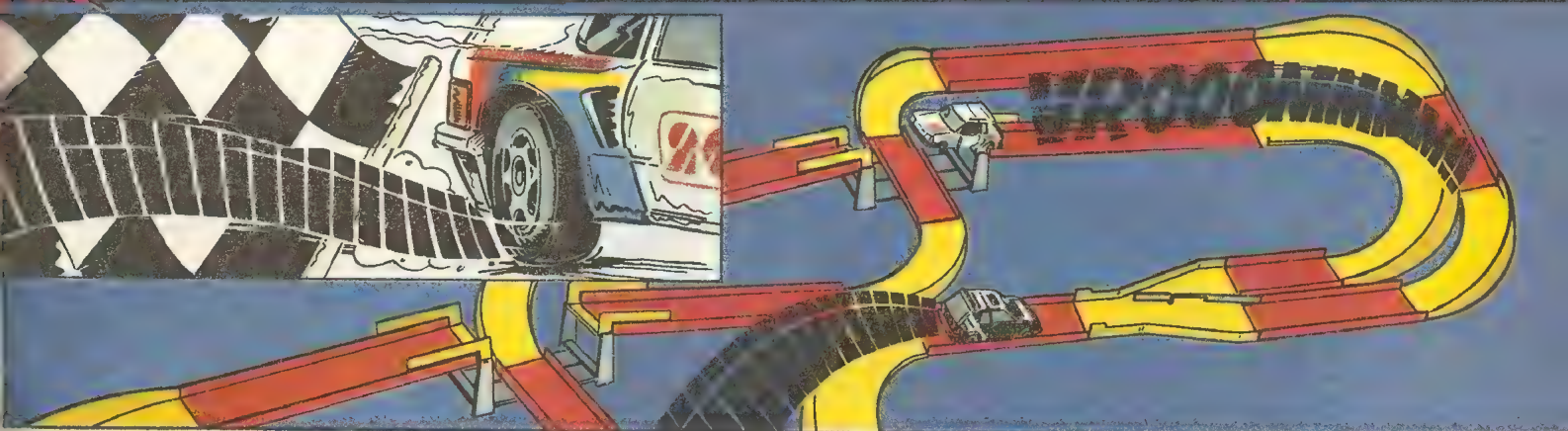
DARGAUD ÉDITEUR PARIS

ÉVIDEMMENT, ... LA SCIENCE A FAIT UN PAS, C'EST INDÉNIABLE !...

J'AI CEPENDANT COMME LA VAGUE IMPRESSION QUE CETTE INVENTION N'EST PAS TOUT À FAIT AU POINT !...



En piste, les **TURBOOM!**



Poursuite interne, virages, tremplins, pièges...
sur leur piste spéciale les TURBOOM! font la course.
Attention! Ça passe? Non ça casse... et ça repart!

MAJORETTE®

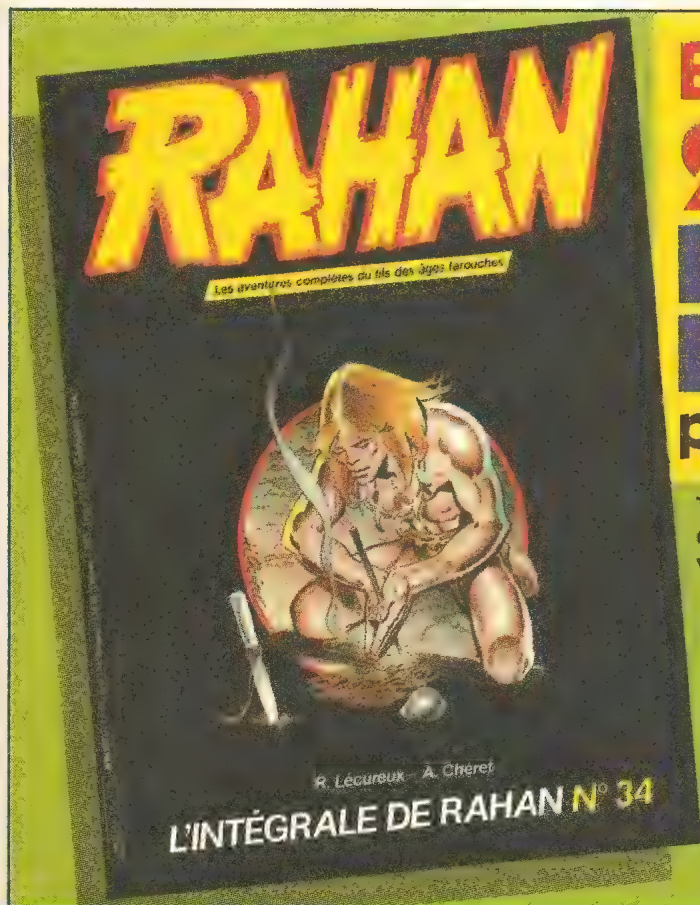
Hamburger. Le jeu qui demande de l'estomac.



A table p'tit loup, ça va saigner!

Avec le jeu du Hamburger, tu repères les tomates, la salade, le fromage, le ketchup... et tu fabriques toi-même ton hamburger.

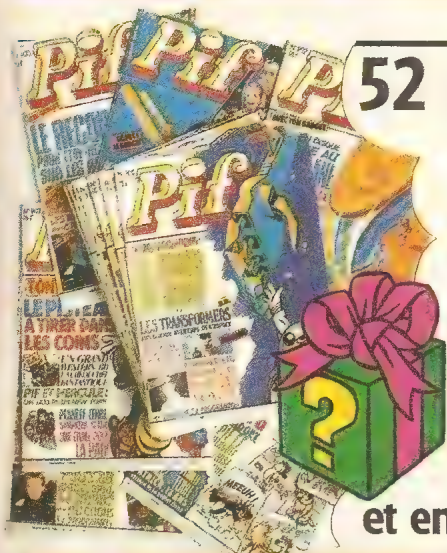
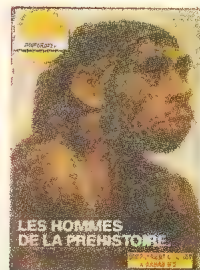
Mais attention, si tu veux être le chef et bouffer les autres, il faudra avoir les dents longues et les yeux encore plus gros que le ventre!



En supplément gratuit **24 VIGNETTES** **LES HOMMES DE LA PRÉHISTOIRE** pour terminer ton collecteur

Tu découvriras la lente et
difficile ascension de l'Homme
vers l'Humanité actuelle.

Dans RAHAN N° 32 tu trouveras
en supplément gratuit le superbe
album-collecteur et 24 vignettes.
Dans RAHAN N° 33, 24 vignettes.
Avec RAHAN N° 34 tu posséderas une
fantastique collection de 80 vignettes!
Passe commande à ton marchand de journaux.



52 numéros de rire, de jeux, d'aventures
52 numéros de programmes TV
52 FABULEUX GADGETS

**ABONNE
TOI
VITE A**

Pif

1 AN

110 F
SEULEMENT

et en plus tu recevras un **CADEAU MYSTÈRE**

Formule
par prélèvements
automatiques trimestriels,
voir le bon d'abonnement.

NOUVEAU



PIF 923

- ☐ **99** Je m'abonne à PIF pour 1 an
(52 numéros). Je réglerai en 4 fois
110 F, dont 3 par prélèvements
automatiques sur mon compte
bancaire ou postal tous les 3 mois.
Je joins mon premier règlement de 110 F.
Je recevrai un cadeau mystère.
- ☐ **99** 1 an (52 numéros) pour 442 F
au lieu de 520 F. Étranger 592 F.
Je recevrai un cadeau mystère.
- ☐ **99** 6 mois (26 numéros) pour 235 F
au lieu de 260 F. Étranger 310 F.
Je recevrai un cadeau mystère.

Cocher la case choisie.

☐ Madame ☐ Mademoiselle ☐ Monsieur

86 49 01

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

Téléphone _____

_____ 19 _____
Date de naissance

Offre valable jusqu'au 31.12.86

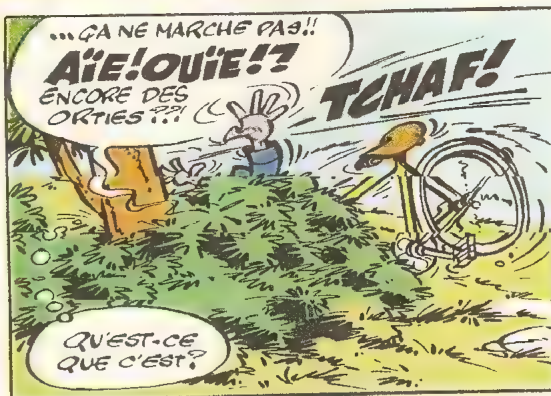
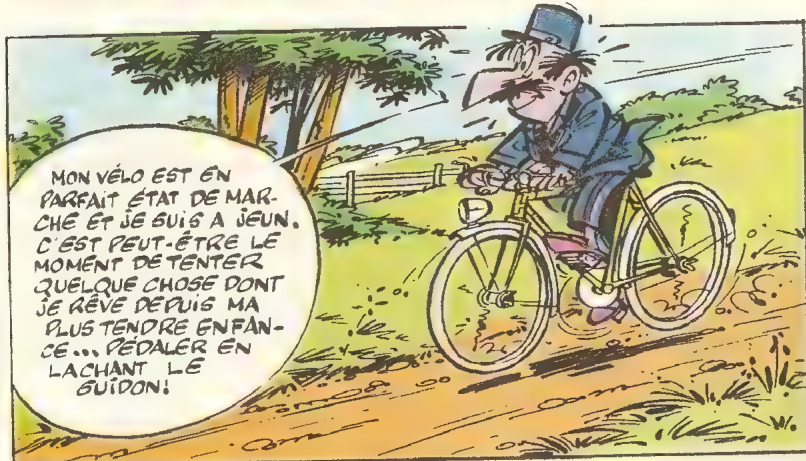
Réservé

A retourner à : V.M.S.-I.M. Abonnements - 8/10, rue Pierre Moulié - 94200 IVRY S/SEINE Tél. : (16.1) 46 72 07 57

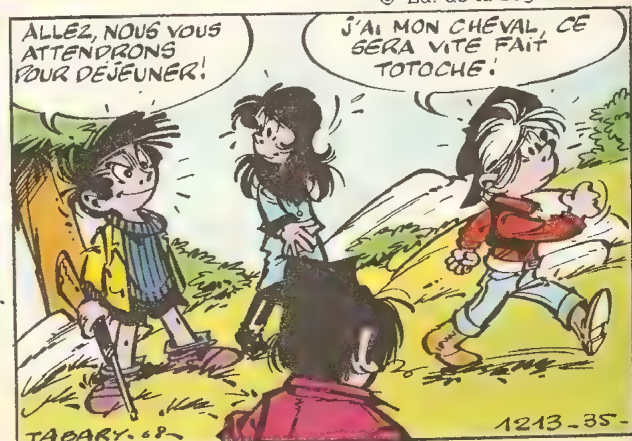


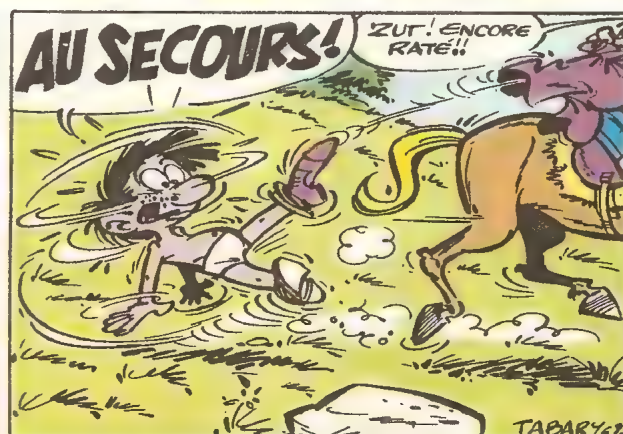
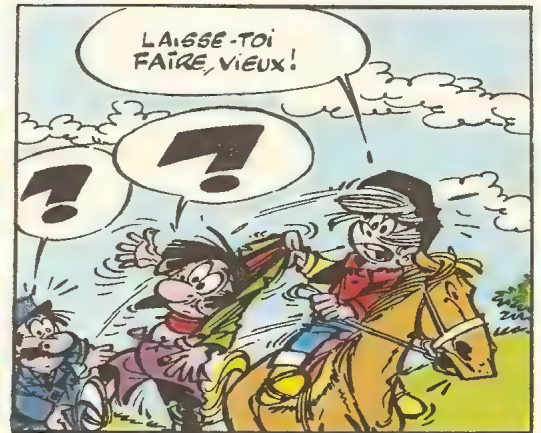
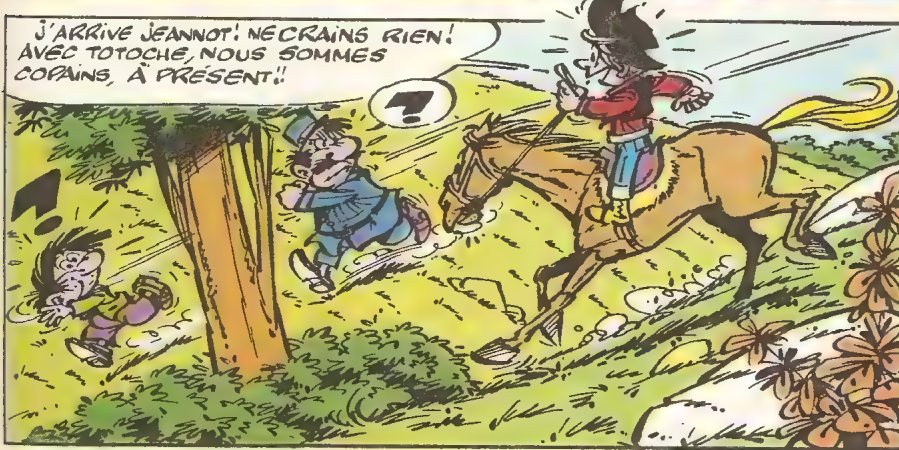
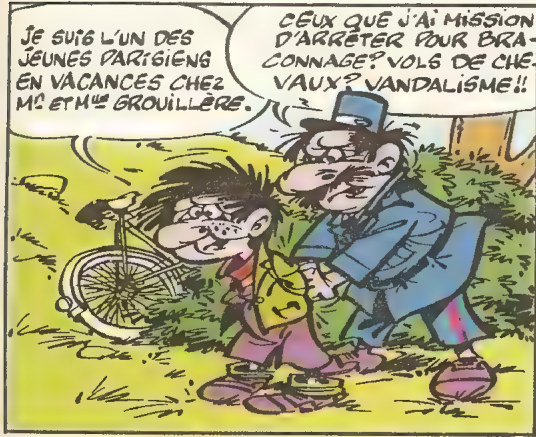
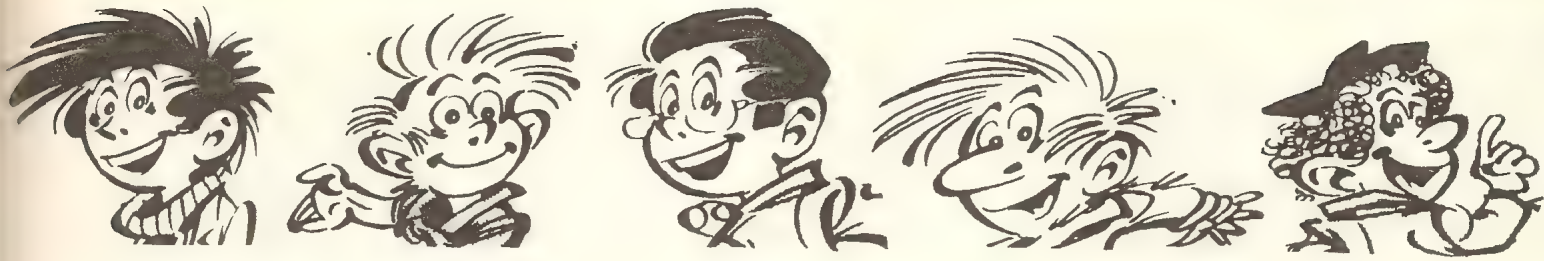
TOTOCHÉ

Totoche et sa bande passent leurs vacances à la campagne. Ils ont des relations mouvementées avec Monsieur Biscrac, important propriétaire de chevaux de la région.



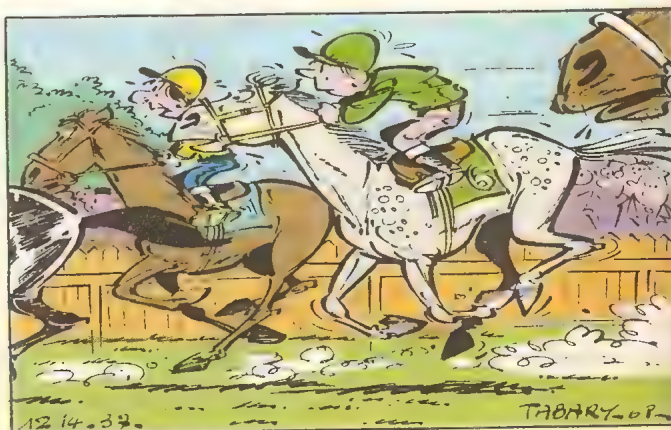
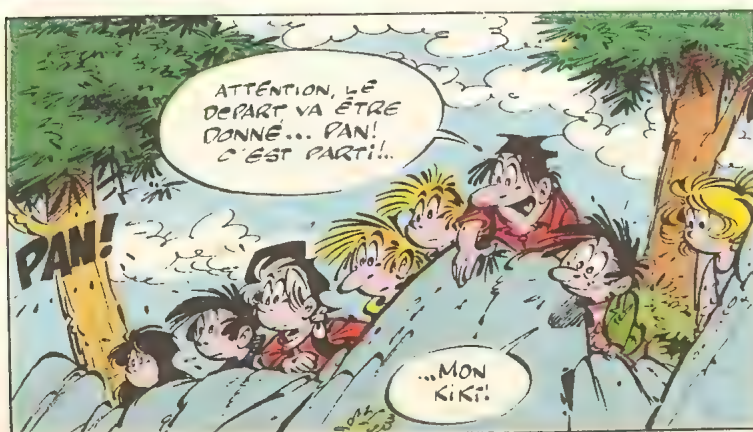
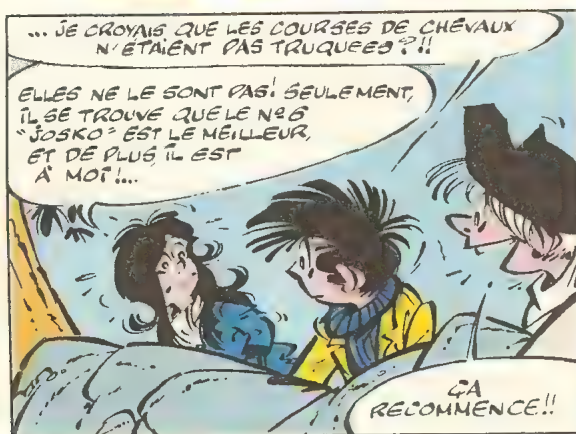
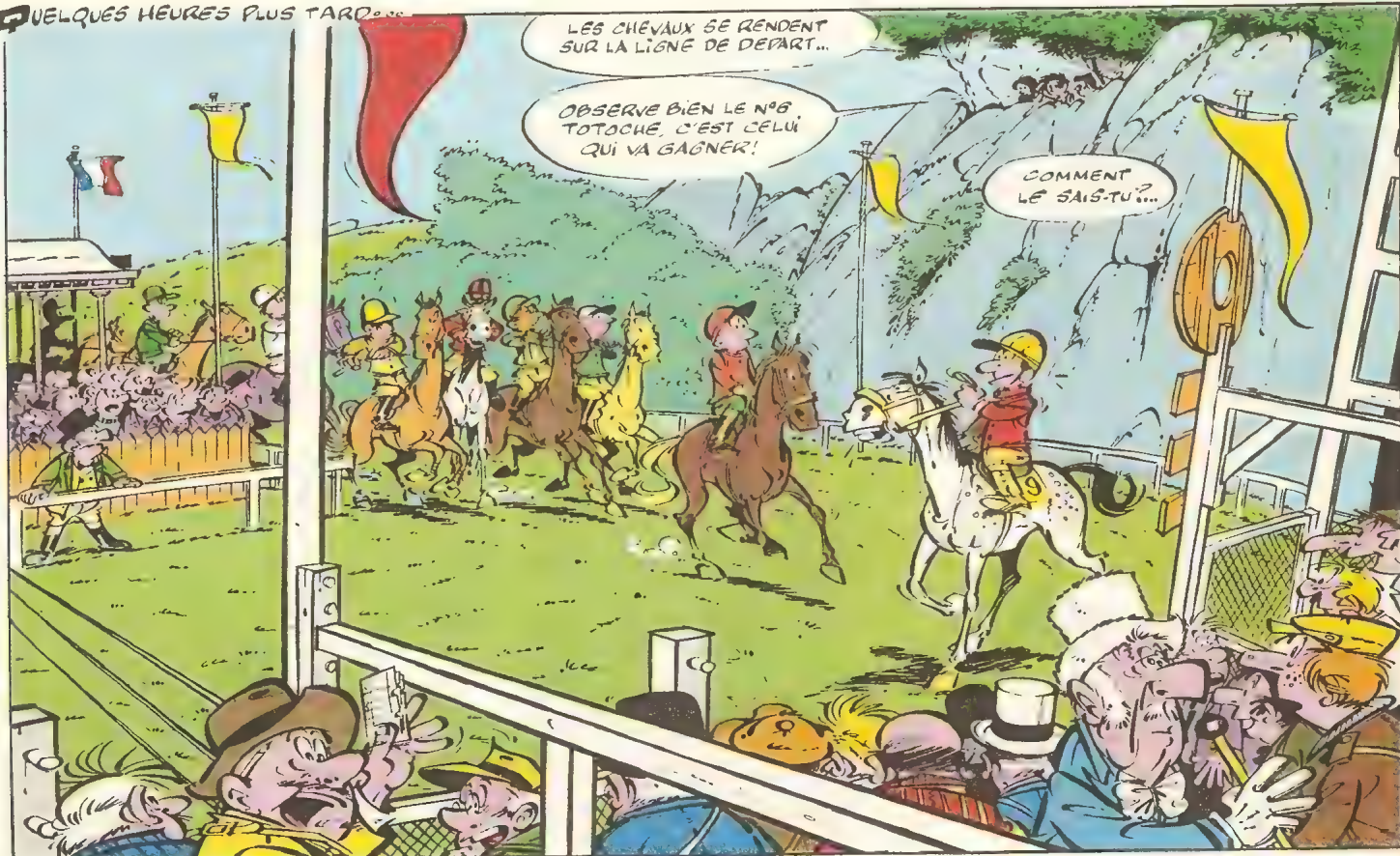
© Éd. de la Séguière

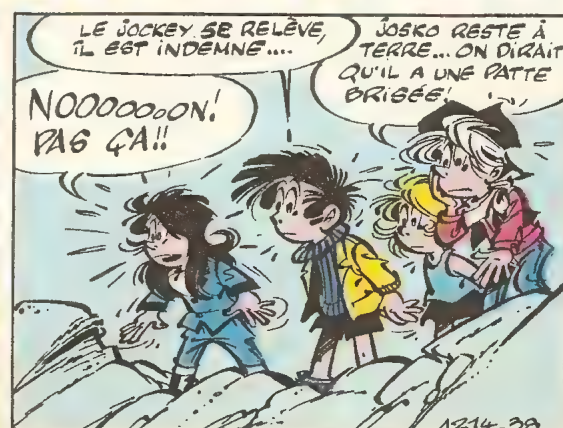
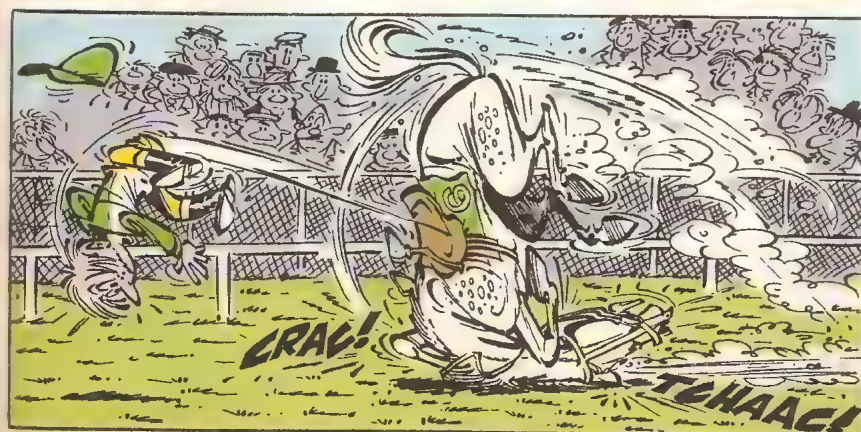
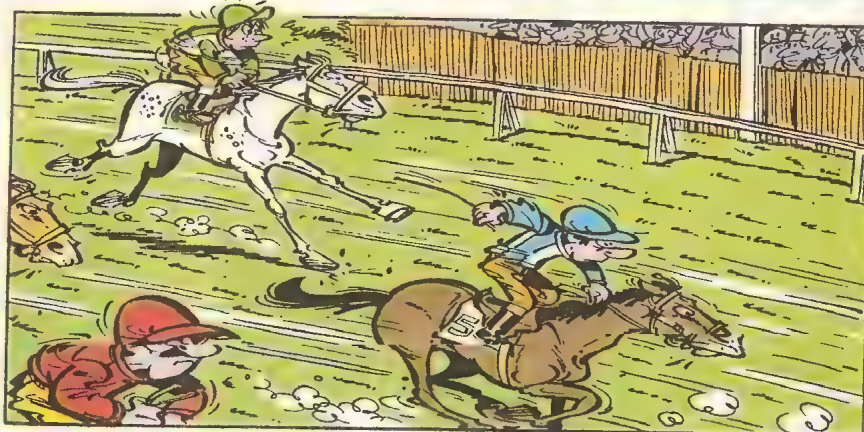
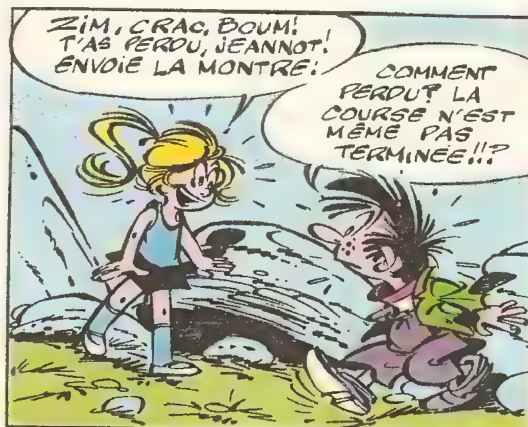
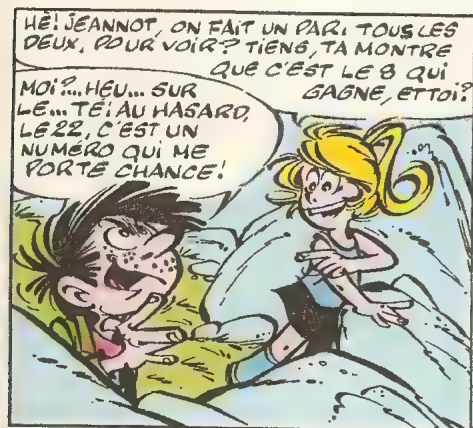






QUELQUES HEURES PLUS TARD...





THE TRANSFORMERS®



Optimus Prime et Ironhide se battent contre les Decepticons dans une zone désertique.



Optimus Prime et Ironhide se battent contre les Decepticons dans une zone désertique.



Optimus Prime et Ironhide se battent contre les Decepticons dans une zone désertique.



Optimus Prime et Ironhide se battent contre les Decepticons dans une zone désertique.



Optimus Prime et Ironhide se battent contre les Decepticons dans une zone désertique.



Optimus Prime et Ironhide se battent contre les Decepticons dans une zone désertique.



Optimus Prime et Ironhide se battent contre les Decepticons dans une zone désertique.



Optimus Prime et Ironhide se battent contre les Decepticons dans une zone désertique.

Une fantastique
collection
de 256 images
auto-collantes



PANINI



En vente chez ton marchand de journaux
• l'album : 4 F • la pochette de 6 images : 1,50 F

N'oublie pas...

**LUNDI PROCHAIN
8 DECEMBRE**

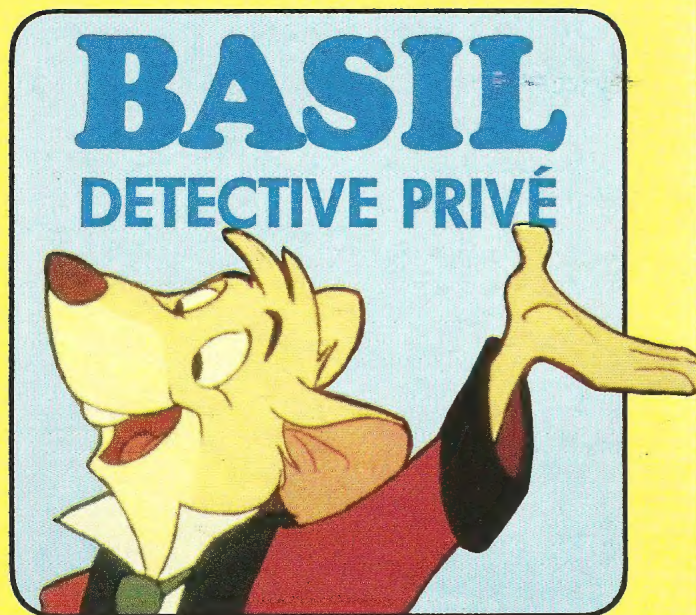
DANS

TéléStar

10

AUTO-COLLANTS

DE



Tes 10 premiers auto-collants
de la nouvelle collection



PANINI

avec tous les personnages
du grand dessin animé de
WALT DISNEY

DISNEY PRODUCTIONS

**JE TE
PROPOSE
DE ME
RETROUVER
CHAQUE
MOIS
DANS...**



**100
JEUX
100
GAGS..**

62F
au lieu de 72F
ETRANGER : 95F



En t'abonnant
aujourd'hui
tu recevras
pendant 1 an,
chaque mois,
les 12 numéros
de PIF POCHÉ.

**ABONNE-TOI
VITE!**

JE M'ABONNE A PIF POCHÉ

Chaque mois je recevrai un numéro de PIF POCHÉ

☐ Madame ☐ Mademoiselle ☐ Monsieur

Nom

Prénom

Adresse

Code postal

Ville

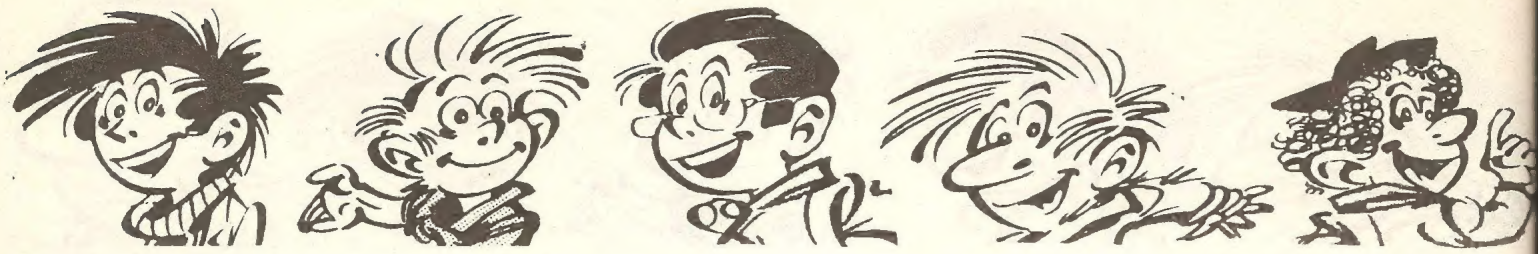
Règlement à l'ordre de
BNP-VMS

Offre valable jusqu'au 31.03.87.

Réservé à I.M.

86.49.20.30

A retourner à : VMS - I.M. ABONNEMENTS
8-10, rue Pierre-Moulié - 94200 IVRY-SUR-SEINE
TÉL : (16-1) 46.72.07.57



LA SEMAINE PROCHAINE

LE CROCO- BALL

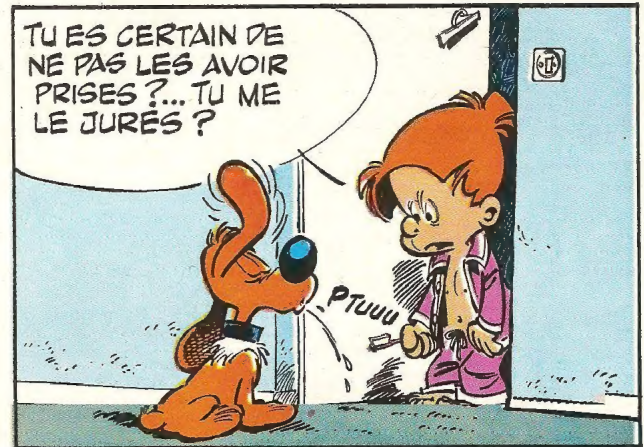
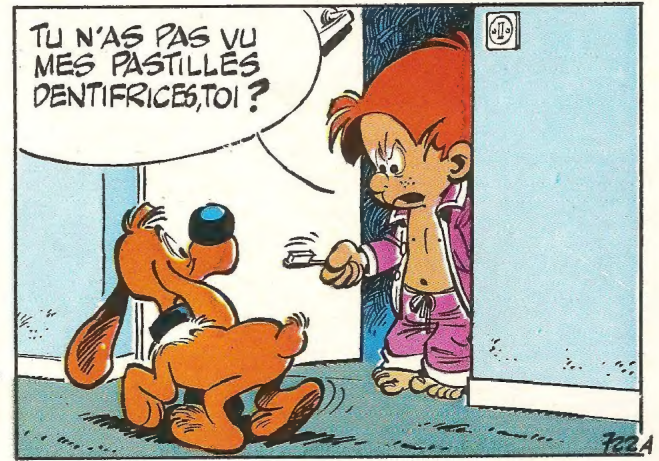
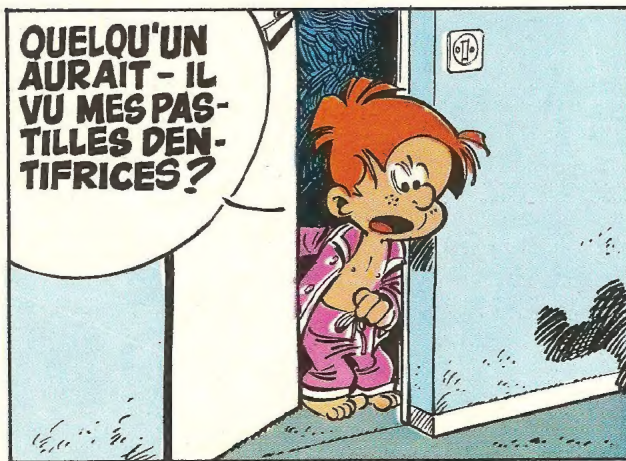
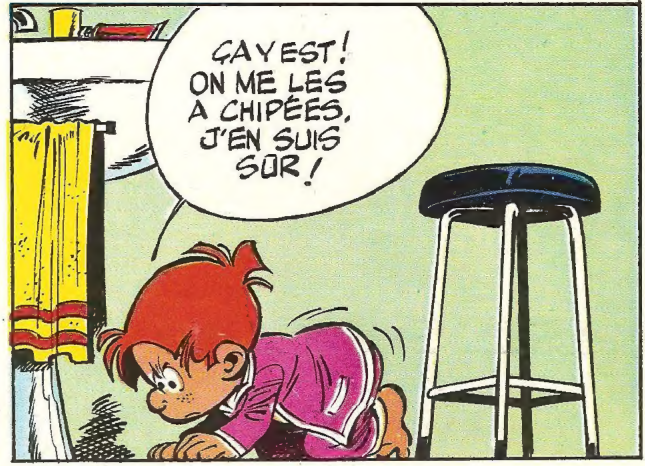
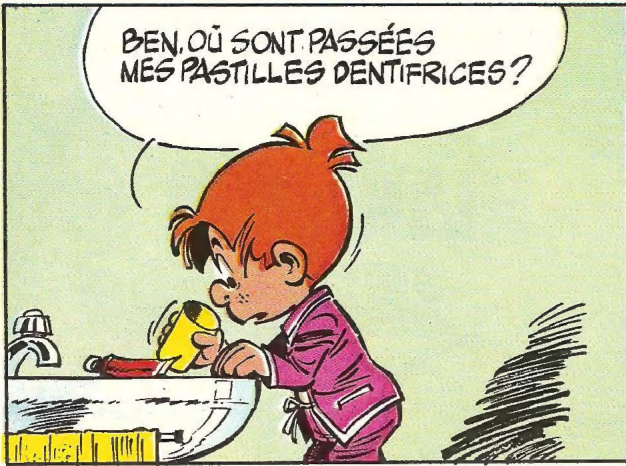
TON GADGET

**CROQUER
C'EST GAGNÉ!**



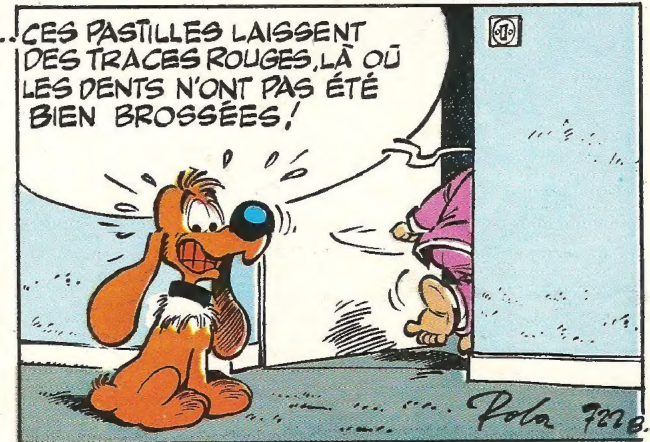
BOULE et BILL

DÉMASQUÉ



© JEAN ROBA-SPRL

© DARGAUD BENELUX



SCÉNARIO ET DESSINS : J. ROBA